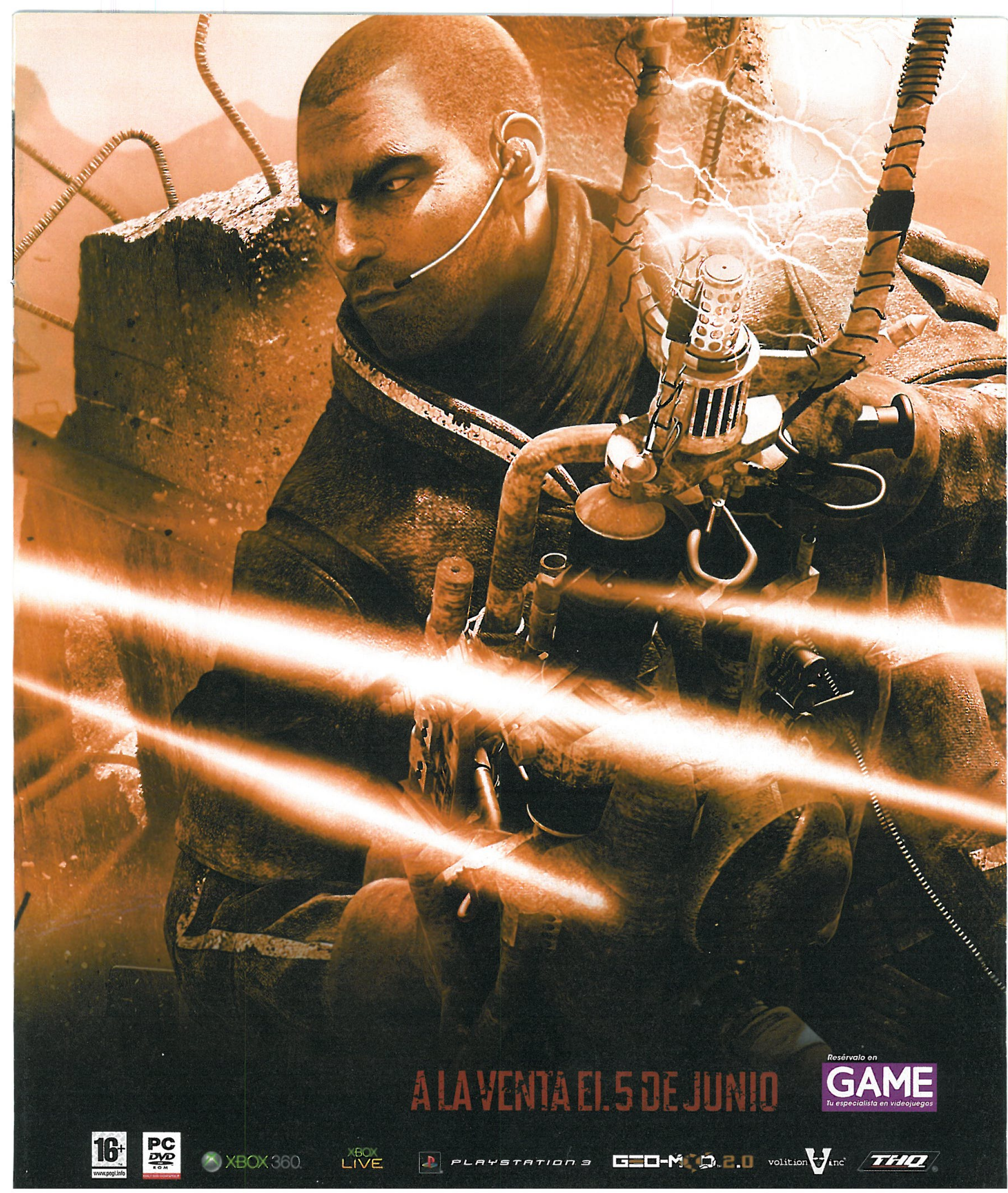

DESCUENTOS: ¡TE REGALAMOS 5€ EN TUS JUEGOS FAVORITOS!
MARCA
player
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
TU REVISTA MULTIPLATAFORMA
NÚMERO
SÓLO 1,9€
METAL GEAR SE REINVENTA
MGS
LA SAGA ABRE SUS PUERTAS A XBOX 360
Y ANUNCIA TRES NUEVOS TÍTULOS
PROJECT NATAL
MICROSOFT REVIENTA EL E3 2009 CON SU TECNOLOGÍA
ESPECIAL COMICS
ENTREVISTAMOS A STAN LEE, JIM LEE Y JOE MADUREIRA
ESPECIAL
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
00010
8 423793 601322
Y ADEMÁS... MMO PLAYER, MONDO PIXEL, GUÍA DE COMPRAS, TRUCOS, DESCARGAS, MÓVILES, HARDWARE...


A LA VENTA EL 5 DE JUNIO
Resérvalo en
GAME
Tu especialista en videojuegos
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
volition inc
THQ





Margen de overclocking hasta un 300% superior y un funcionamiento a 10°C de temperatura menos

ASUS EAH4890 TOP

Alcanza el máximo realismo visual en los juegos de última generación

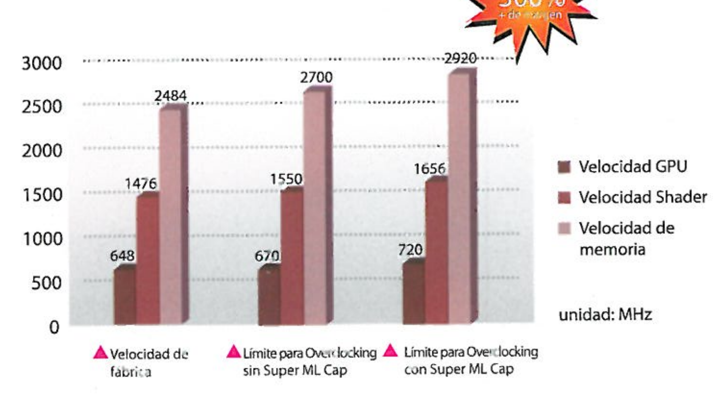
Disfruta del overclocking más extremo con Super ML Cap y las tecnologías de ajuste de voltaje.

Cuando buscas una tarjeta gráfica, un factor esencial es que ofrezca un rendimiento y una estabilidad superior que el modelo de referencia. Por eso, ASUS ha equipado la nueva serie de tarjetas gráficas ASUS EAH 4890 Top con el nuevo procesador gráfico ATI Radeon 4890 y el primer chip Super ML Cap, diseñado para proporcionar la mayor capacidad de overclocking y la máxima estabilidad. De este modo obtiene un rendimiento un 20% superior con respecto al modelo de referencia y brinda al usuario una experiencia única para los juegos de última generación.

El avanzado sistema de refrigeración con seis conductos disipadores de calor, rebaja en 10º grados la temperatura de la GPU y la memoria gráfica. Mediante el sensor de temperatura, te asegura el funcionamiento más silencioso.



Con Super ML Cap disfrutarás de la mejor estabilidad y de un margen para overclocking superior.



Rendimiento un 20% superior

LA ASUS EAH4890 TOP cuenta con las tecnologías más vanguardistas para ofrecer un overclocking superlativo, como la tecnología "Voltaje Tweak", que te permite ajustar el voltaje de los componentes; el chip Super ML Cap, dedicado a garantizar la estabilidad del sistema y el software "SmartDoctor", que permite incrementar la velocidad de la GPU.

Mediante dichas tecnologías, la ASUS EAH 4890 Top consigue superar el resultado del exigente test de rendimiento 3DMark Vantage Extreme Preset de 4612 a 5532 puntos con respecto a la tarjeta gráfica de referencia.

Las series ASUS EAH 4890 integran el nuevo procesador gráfico ATI Radeon HD 4890 con 1 GB de memoria gráfica GDDR5 de alto rendimiento.



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN REDACCIÓN
-Gustavo Maeso (Coordinación, PC y portátiles)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es
- Julio del Olmo (Redacción)

COLABORADORES
-Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)
chema@marcaplayer.es
-Juan García Garrido (Xbox 360)
juan.garcia@marcaplayer.es
-Lázaro Fernández (PS3)
lazaro.fernandez@marcaplayer.es
-Mario Fernández González
mario.fernandez@marcaplayer.es
-Rebeca Saray y Mauro (Fotografía)
-Diego Alberto Fernández (Actualidad)
Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, David Caballero, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, Germán Pizarro, David Guaita (Japón), José Luis García Guerrero, Jaume Esteve (blog oficial), Juandi "Keitaro".

DISEÑO
Juan Manuel Martín Castillo (Jefe de Diseño y Editor Web) - *jmmcastillo@unidadeditorial.es*
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryam.veros@unidadeditorial.es*

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Director de Publicidad: Conrado Godoy
(cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Matus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 337 32 02
marcaplayer@marcaplayer.es
Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Producto: Gema Monjas. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

editorial

MICROSOFT SE LLEVA EL E3 2009



> DAVID SANZ
DIRECTOR

DOS COSAS ME HAN QUEDADO claras después de este E3. La primera es que Microsoft lleva dos añitos comiéndole la tostada al resto, y a este paso lo seguirá haciendo alguno más. La segunda es que después de ver unos cuantos videos sobre la feria y hablar con Juan 'Xcast' García (nuestro enviado especial al evento), Scott Steinberg y John Tones, se notan unas ganas tremendas de los desarrolladores de todo el mundo por hacernos jugar moviendo el esqueleto, por así decirlo.

Y es precisamente en este punto donde ha comenzado el baile de declaraciones cruzadas. Sony dice que la tecnología *Natal* requiere mucha 'fe'. Microsoft nos ha enseñado de primera mano su solución y en palabras de nuestro hombre en Los Angeles, funcionar, funciona, y bastante bien aunque se trate de una beta cerrada para demostración. Por otro lado está Nintendo, que sigue a lo suyo, mejorando su *Wii Motion* y pasando del resto, de momento.

Asimismo, la prensa de medio mundo ha dado ya su primer veredicto, defendiendo o atacando esta nueva tendencia. Por un lado están los entusiastas del fenómeno Wii y su evolución natural, que aseguran que una nueva forma de jugar es necesaria y a la vez saludable para el mercado, y que ven en *Project Natal* y el nuevo sistema de control de Sony un paso adelante en el futuro de los videojuegos. Por otro se encuentran quienes defienden a ultranza el modo de jugar de toda la vida, con un mando -ahora inalámbrico- y enfocando los esfuerzos a generar un contenido de mucha calidad, más que una tecnología que deje de lado -tal vez- un buen guión, desarrollo o jugabilidad.

Lo cierto es que, como muchas cosas en esta vida, uno no quita a lo otro. Estamos de acuerdo con que hay que explorar en la tecnología para mejorar los juegos, y que lo cierto es que los avances como *Project Natal*, como máximo exponente ahora que ha sido mostrado, debería ayudar. Pero estoy de acuerdo con Tones en que no por estirar los brazos vamos a sentir más que controlamos un coche de carreras, o que vamos a sentir más miedo por ver a nuestra espalda un cuchillo asesino. Simplemente hay que invertir en varios frentes. Microsoft ha dado un puñetazo en la mesa con *Natal*, pero ahora tiene la responsabilidad de hacer que su creación sirva para hacer juegos a la altura del hype.

PD: Gracias a tod@s l@s que estuvisteis con nosotros durante el mercadillo solidario. A todos los que compraron algún juego, camiseta o regalo, y sobre todo a las personas que desinteresadamente ayudaron, periodistas y amigos del sector que nos apoyaron a muerte, el equipo al completo de ROX 360 y de Marca Player... Pero sobre todo quiero dar las gracias a nivel personal a Gomaespuma, por embarcarse con nosotros en esta aventura, y a Chema Antón, el ideólogo y responsable de esta iniciativa dentro de Marca Player, y la persona que nos metió a todos en esta acción tan interesante y buena.

"MICROSOFT TIENE LA RESPONSABILIDAD DE HACER QUE NATAL SIRVA PARA CREAR JUEGOS DE GRAN CALIDAD"



MARCA PLAYER Nº10 JULIO 2009

ESPECIAL WORLD OF WARCRAFT

GUÍA DE CLASES, REGALOS EXCLUSIVOS...

16 VIDEOJUEGOS DE PAPEL

LOS JUEGOS LLEGAN A LAS VIÑETAS Y LOS GENIOS DEL COMIC SE PASAN AL PIXEL.

8 METAL GEAR SOLID HA VUELTO

TRES NUEVOS TÍTULOS DE LA SAGA DE KOJIMA LLEGARÁN A 360, PC, PS3, PSP Y ARCADES.

84 DARKSIDERS

THQ NOS TRAE ESTE IMPRESIONANTE TÍTULO DISEÑADO POR EL GENIAL ARTISTA JOE MADUREIRA.



94 **DRAKENSANG, VUELVE EL ROL EN ESTADO PURO**

DRAGONES, ENANOS, MAGOS Y DADOS DE 20 CARAS...

52 **HARRY POTTER VUELVE A CONQUISTARNOS**

NOS VAMOS A UNA ESCUELA DE MAGIA PARA EMULAR EL MAGO ADOLESCENTE.

132 **MEGAN FOX**

LA GUERRA ENTRE ROBOTS GIGANTES NO ES LO ÚNICO QUE ESTÁ CALIENTE.

58 **ASSASSIN'S CREED 2**

LOS SECRETOS DEL RENACIMIENTO Y LAS MÁQUINAS INCREÍBLES DE LEONARDO DA VINCI VISTAS DESDE EL 'ANIMUS'.

CONTENIDOS

EN PORTADA

08 METAL GEAR SOLID
16 COMICS Y VIDEOJUEGOS

ACTUALIDAD

22 I MERCADILLO SOLIDARIO DE VIDEOJUEGOS
24 NOTICIAS
28 AKIHABARA BLUES
36 MMO PLAYER

REPORTAJES

44 ESPECIAL E3 2009
52 HARRY POTTER, ESCUELA DE MAGIA
58 ASSASSIN'S CREED Y LEONARDO DA VINCI
62 EL OLIMPO DE GOD OF WAR
66 CLASE DE ARQUEOLOGÍA A LO INDIANA JONES
70 DIA DEL ORGULLO 'GAY-MER'
72 LOS CLICKS DE PLAYMOBIL
74 CONCURSOS Y COMPETICIONES
78 MONDO PIXEL, BY JOHN TONES

AVANCES

82 BATMAN ARKHAM ASYLUM
84 DARKSIDERS
86 BLOOD BOWL
88 NEW SUPER MARIO BROS.
90 BLUR

ANÁLISIS

92 RED FACTION GUERRILLA
94 DRAKENSANG
96 CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
98 MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
100 PROTOTYPE
102 VIRTUA TENNIS 2009
104 FUEL
106 ARMA II
108 TERMINATOR SALVATION
110 BOOMBLOX 2
111 OVERLORD DARK LEGEND
112 SBK09 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
114 GARDENING MAMA
115 LITTLE KING'S STORY
116 DEMIGOD
117 PENUMBRA REQUIEM
118 PRINNY
119 POKEMON PLATINUM
120 RUNEWAY: EL SUEÑO DE LA TORTUGA
121 TALES OF VESPERIA
123 DAMNATION
124 DESCARGAS

TRUCOS

126 ¿NECESITAS UNA AYUDITA?

MÓVILES

128 TODA LA ACTUALIDAD POR SMS

HARDWARE

130 UN PORTÁTIL PARA JUGAR

MÁS QUE JUEGOS

132 MEGAN FOX, LA BELLA Y EL AUTOBOT
134 EL FAKER: SUPERVIVIENTES
136 MARCA MOTOR
138 MODA

COMUNIDADES

140 TUS MENSAJES, CONCURSOS Y MÁS

GUÍA DE COMPRAS

144 LOS JUEGOS RECOMENDADOS POR EL EQUIPO

METAL GEAR CONTINÚ

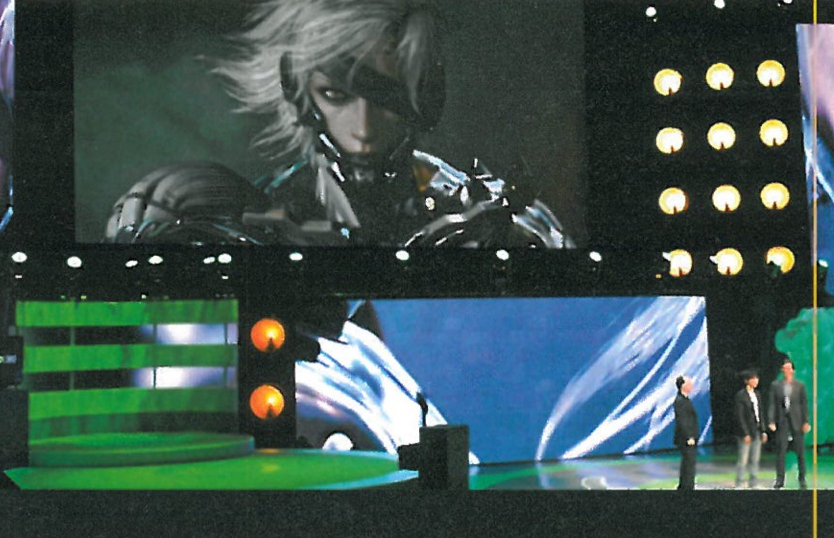
Hideo Kojima volvió a ser el centro de atención en el último E3 celebrado en Los Angeles cuando anunció dos nuevas entregas de una de las sagas más importantes de la historia de los videojuegos. Primero, ***Metal Gear Solid: Rising*** se anunció para Xbox 360 (aunque la exclusiva duraría 24 horas); después, ***MGS: Peace Walker*** sería la entrega destinada a continuar el argumento de Snake Eater, superando las diferencias técnicas entre PS2 y PSP. Aunque hasta 2010 no podremos disfrutar de ellos, te brindamos toda la información existente y una retrospectiva de la saga.



JA
E3
player

XBOX 360

MGS RISING



Una vez más, Kojima dio la campanada en el pasado E3 al anunciar que la nueva entrega de ***Metal Gear*** sería lanzada para Xbox 360. Un día después de dicho anuncio, el lanzamiento fue confirmado también para PlayStation 3 y PC.

No es la quinta entrega de la saga, no será una historia paralela a *Metal Gear Solid* y apenas se conocen detalles de su argumento, pero será el nuevo ***Metal Gear*** y está siendo creado por Hideo Kojima (contra todo pronóstico) para PlayStation 3, Xbox 360 y PC.

Por lo poco que se mostró en el pasado E3 y alguna que otra confesión de última hora, sabemos que estará protagonizado por Raiden (tal y como muestran las imágenes) y que su sistema de juego no seguirá todos los cánones de la saga a rajatabla (aunque Kojima confirmó que seguirá siendo un "Stealth Action Game"); de ahí que la definición del juego sea Lightning Bolt Action. Aunque Kojima Productions estará enfocando sus esfuerzos en *Metal Gear Solid: Peace Walker*, Hideo ha confirmado que su tarea en el de nueva generación va más allá de la simple producción y que estará supervisando todas las fases de desarrollo de *MGS: Rising*.

Los rumores, algunos de ellos apoyados en la imagen en la que se ve a Raiden sobre Crying Wolf, apuntan a que el argumento del juego transcurrirá justo antes de *Metal Gear Solid 4*, y mostrará cómo Sunny fue rescatada por Raiden de las manos de los Patriots. La diferencia en el color de los ojos de Raiden, marrones en Rising, azules en *MGS4*, también denota importantes diferencias entre las dos entregas de la saga. ¿Volveremos a ver a Snake? ¿se desarrollará en el pasado o en el futuro? Las dudas se resolverán en 2010.



RAIDEN SERÁ EL PROTAGONISTA DE LA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA PARA PS3, PC Y XBOX 360





PSP

PEACE WALKER

La portátil de Sony se convierte en el medio para difundir vida y obra de Big Boss, protagonista de *Peace Walker*. El juego será una secuela argumental directa de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* y situará la acción en 1974.

POR PRIMERA VEZ, EL ARGUMENTO PRINCIPAL DE LA SAGA CONTINUARÁ EN LA PORTÁTIL DE SONY

Pese al grandísimo éxito alcanzado por *Metal Gear Solid 4* en PlayStation 3, Hideo y sus compañeros de Kojima Productions han elegido a la pequeña portátil de Sony para continuar la línea argumental de la última entrega aparecida en PS2: *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. El argumento se sitúa diez años después de los acontecimientos de *Snake Eater*: *Big Boss* y sus "Soldiers Without Borders" están afincados en Colombia, tras la crisis de los misiles en Cuba, donde serán visitados por un ciudadano de Costa Rica que les pedirá ayuda militar para acabar con una sospechosa fuerza armada. Hideo Kojima planteó el argumento y las pautas más importantes de *Peace Walker* para que otro equipo se encargase de programarlo, mientras él hiciese las veces de productor. Finalmente, el proyecto le sedujo de tal manera que decidió escribir, dirigir y producir la nueva entrega de *Metal Gear* para la portátil de Sony, que en palabras de su creador es, junto a *Metal Gear Solid: Rising*, la experiencia completa de Metal Gear Solid 5.

Peace Walker continúa el argumento de *MGS3* y, al mismo tiempo, heredará muchos de sus elementos jugables como la posibilidad de desplazarnos en cuclillas o los nuevos y mejorados ataques CQC, aunque lo que todavía no se ha confirmado (aunque parece evidente por los videos mostrados) es su modo cooperativo.



BACKGROUND
VIDA DE SERPIE



METAL GEAR
1987 MSX2/NES/PC

Hideo Kojima se puso al frente del proyecto tras realizar funciones de ayudante de dirección para Penguin Adventure y de que su primer proyecto, *Lost World*, fuese desechado por Konami. El primer ***MGS*** estaba inspirado en películas como "La Gran Evasión"(por el hecho de permanecer oculto a los guardias) y supuso una gran revolución.



METAL GEAR: SNAKE'S REVENGE
1990 NES

El argumento, el diseño y el planteamiento del juego habían sido adecuados para el público occidental... a un nivel tan extremo que el juego nunca llegó a comercializarse en Japón, donde fue creado. Uno de los programadores de ***Snake's Revenge***, fan absoluto del primer ***Metal Gear***, fue el que desveló a Kojima que el juego estaba siendo programado sin contar con él y le pidió, por favor, que crease una nueva entrega, una secuela real de su magnífica ópera prima.



METAL GEAR 2: SOLID SNAKE
1990 MSX2

Tras conocer la existencia de *Snake's Revenge*, Kojima se decidió a crear una secuela "de verdad". Sus innovaciones gráficas y jugables (algunas aún siguen usándose) lo convirtieron en uno de los mejores juegos de aquella generación.



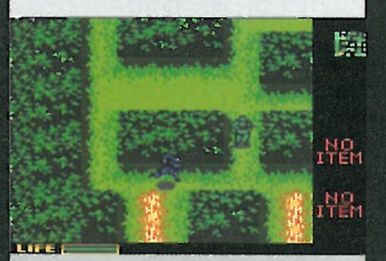
METAL GEAR SOLID
1998 PLAYSTATION

Saltándose la generación de los 16 bits, Snake regresó al panorama lúdico por todo lo alto. ***Metal Gear Solid*** está entre los tres mejores juegos creados para la primera PlayStation y marcó un hito en el mundo de los títulos en campos como el argumento, la inteligencia artificial y la libertad de acción.



MGS: INTEGRAL/ SP. MISSIONS
1999 PLAYSTATION/PC

Un año después de su aparición, el juego fue lanzado de nuevo en Japón bajo el nombre de ***MGS: Integral***, con alguna que otra mejora, las voces en inglés y un tercer disco (***Special Missions***, lo único de ***MGS:I*** que llegó a occidente) que contenía unas 300 misiones de todo tipo en un entorno que simulaba la realidad virtual.



METAL GEAR: GHOST BABEL
2000 GAMEBOY COLOR

La fiebre ***Metal Gear*** estaba en pleno apogeo (al igual que GameBoy Color), así que Konami Europa pidió expresamente a Japón la creación de un ***Metal Gear Solid*** para la portátil de Nintendo. Lejos de parecer un lanzamiento forzado, Ghost Babel se convirtió en uno de los mejores juegos para GBC, heredando el sistema de juego de las entregas para MSX2 (ligeramente mejorado, claro está) y continuando el argumento del primer Metal Gear de forma paralela a *MG2:Solid Snake*.



MGS2: SONS OF LIBERTY
2001 PLAYSTATION 2

La revolución de los 128 bits llegó a ***Metal Gear*** y Kojima y su equipo lanzaron uno de los títulos más impactantes de la generación PS2. Por desgracia, los ataques terroristas del 11-S provocaron drásticos cambios en su argumento definitivo.



MGS2: SUBSTANCE
2002 PS2/PC/XBOX

Al igual que ocurrió con *MGS: Integral*, ***Substance*** fue lanzado como versión definitiva del juego, con extras como las más de 300 misiones de realidad virtual, cinco misiones con un argumento sólido denominadas "Snake Tales" y una especie de Demo del juego de Konami Evolution Skateboarding (en la que podíamos patinar con Snake y Raiden por el escenario del juego)

NTE

La saga ***Metal Gear*** se ha convertido en una auténtica leyenda en el mundo de los videojuegos, comparable a *Street Fighter* o *Final Fantasy*, que abarca varias generaciones de entretenimiento y diferentes géneros a lo largo de más de veinte años. El primer proyecto de Kojima, *Lost World*, fue rechazado por sus superiores, que le encargaron un título de contenido bélico; nadie imaginaba el destino de ***Metal Gear***. Después, el afán de Hideo por superar a ***Snake's Revenge***, creado sin su consentimiento, le llevó a crear uno de los títulos más innovadores y cinematográficos de la década de los 90: ***Metal Gear 2: Solid Snake***. A partir de ahí, los éxitos llegaron rodados.



THE DOCUMENT OF MGS2

2002 PLAYSTATION 2

La versión *Substance* para PS2 incluía un DVD extra en el que, a modo de documental, se desvelaban todos los secretos del desarrollo de ***Metal Gear Solid 2***: bocetos, vista de modelos 3D, videos del proceso de creación, storyboards, etc...



MGS: THE TWIN SNAKES

2004 GAMECUBE

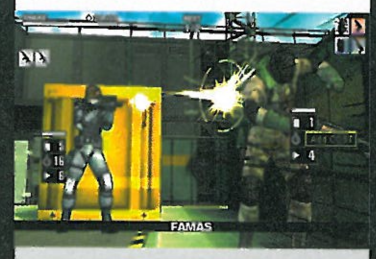
Nintendo, Konami y Silicon Knights se pusieron de acuerdo a la hora de resucitar el espíritu del primer ***Metal Gear*** para PSX, añadiéndole el sistema de juego y las posibilidades de *Metal Gear Solid 2*. Kojima le pidió a su amigo Ryuhei Kitamura (director del filme Versus) que dirigiese todas las escenas "no jugables" del juego y su jugabilidad fue mejorada con la inclusión de posibilidades como el uso de armamento en primera persona.



MGS3: SNAKE EATER

2004 PLAYSTATION 2

En lugar de continuar hacia adelante en la linea de tiempo argumental de ***Metal Gear***, Kojima decidió centrar el argumento de la tercera entrega en lo ocurrido con Big Boss en plena Guerra Fría, en 1964. Los resultados, como siempre, fueron espectaculares.



METAL GEAR AC!D (1 Y 2)

2004/2005 PSP

La llegada de la primera portátil de Sony y de sus posibilidades "itinerantes" dieron a Kojima nuevas ideas para la creación de un ***Metal Gear*** sin recaer en los elementos ya utilizados en anteriores entregas. ***Metal Gear AC!D*** mezcla estrategia y azar (a través de cartas) para ofrecer una experiencia de juego totalmente nueva en la saga.



MGS3: SUBSISTENCE

2005 PLAYSTATION 2

La tercera entrega de la saga también recibió el tratamiento "extra" de las anteriores. En esta ocasión, junto a la inclusión de misiones extra, cabe destacar la incorporación de las dos primeras entregas de la saga (las de MSX2) y la aparición de un modo de juego competitivo a través de Internet.



MGS: PORTABLE OPS (Y P.O.+)

2006/2007 PSP

Aunque *Metal Gear AC!D* supuso una auténtica revolución en la saga, la potencia gráfica de la portátil de Sony era suficiente como para albergar una entrega de la saga Metal Gear en su formato más clásico y conocido, tal y como desmostró Konami en 2006. El juego continuaba el argumento de *MGS3* y en su desarrollo entraron elementos como la posibilidad de reclutar compañeros a través del sistema Comrade System. En 2007 llegó una especie de ampliación llamada P.O. Plus, que incluía, sobre todo, una buena cantidad de opciones on-line.



MGS: DIGITAL GRAPHIC NOVEL

2006/2007 PSP

El complejo y llamativo argumento del primer ***Metal Gear*** dio lugar a la creación de un cómic de gran calidad que fue convertido en novela gráfica digital para PSP en 2006. Un año más tarde, aparecería ***Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel***.



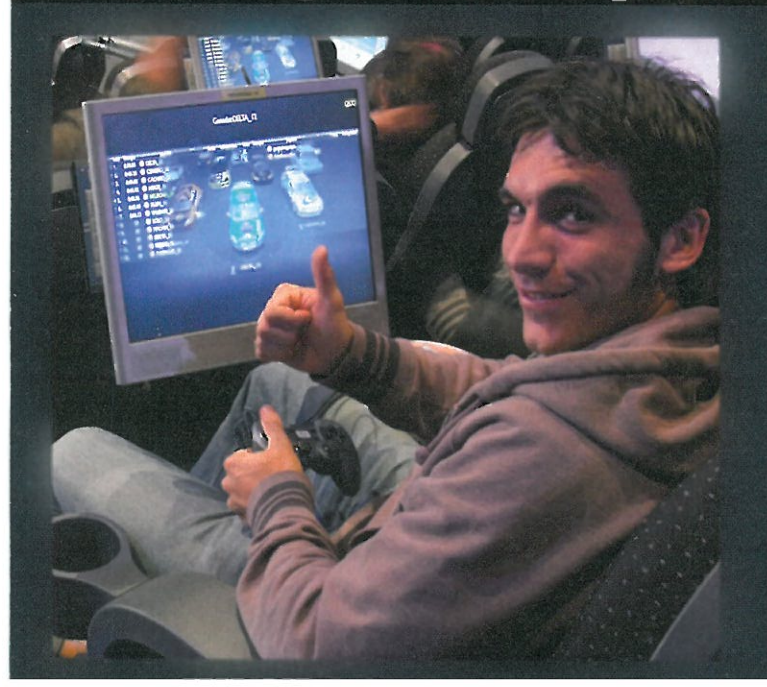
MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS

2008 PLAYSTATION 3

Diez años después de la aparición de *Metal Gear Solid* para la primera PlayStation, Kojima asumió una vez más (incluso después de confirmar que no lo haría) las tareas de co-dirección de la cuarta entrega de *Metal Gear Solid*. La primera aparición de la saga en PlayStation 3 presentó un motor gráfico que ponía al límite a la consola de Sony y un argumento y unas secuencias que iban resolviendo todas y cada una de las incógnitas planteadas por la saga.

¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oido nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.

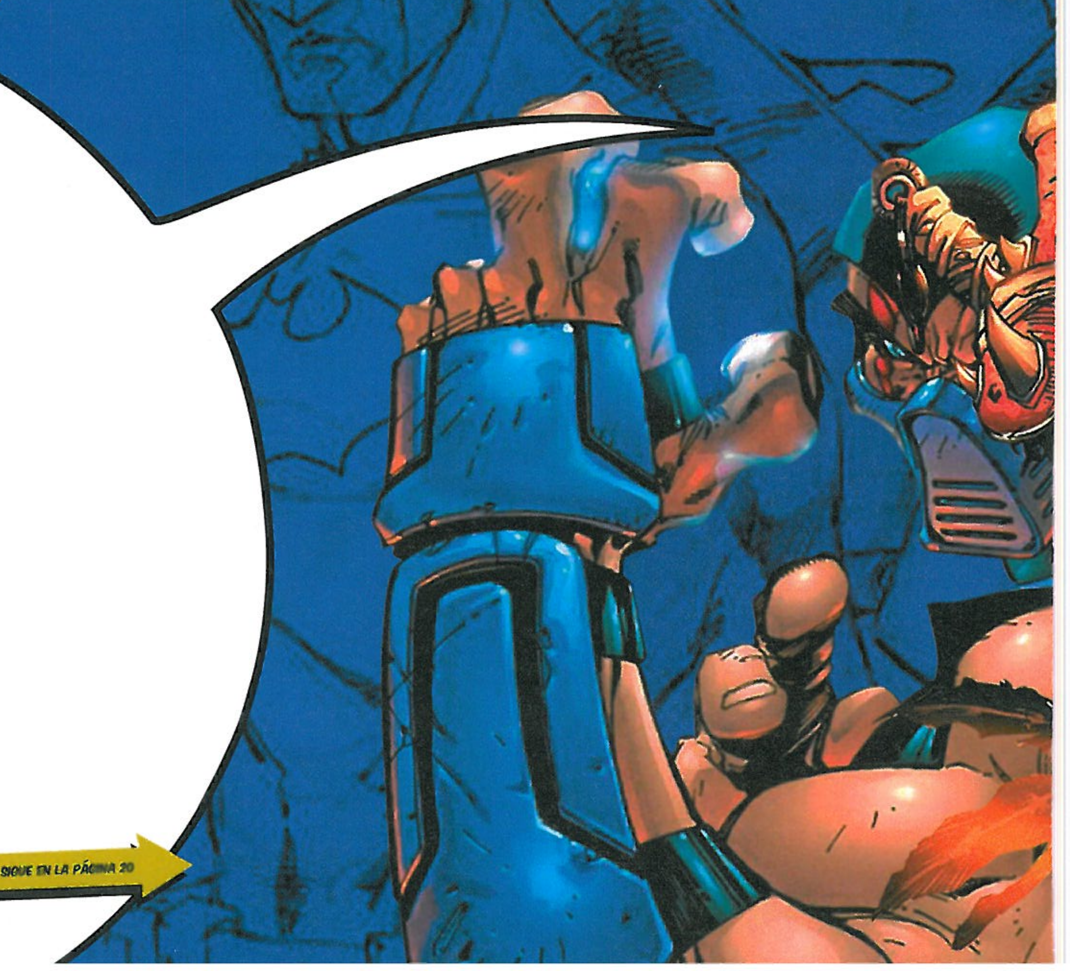


Hasta 56 jugadores
Efectos especiales
Sonido espectacular
Butaca con efectos
Juegos en 3D Stéreo
El mejor entorno para cumpleaños, despedidas de soltero y eventos de empresa.
La experiencia de videojuegos más inmersiva del mundo.
cinegames
¿Donde estamos?
C.C. ISLAZUL
C/Calderilla, 1
CARABANCHEL - MADRID
Tl. 91 511 46 80
SALIDA 27 y 28 de la M-40
YELMO CINES
www.yelmocines.es
Más información en: www.cinegames.es

COMICS Y VIDEOJUEGOS, UN LENGUAJE COMÚN

VIDEOJUEGOS DE PAPEL

El mundo de los cómics y el de los videojuegos son primos hermanos. Sólo hay que ver la cantidad de unidades basadas en juegos que surgen como champiñones, además de los genios de las viñetas que se pasan al desarrollo en el gaming.



Los cómics llevan un buen número de años surtiendo de guiones al mundo del cine (sobre todo en los últimos años) pero también han sido una buena fuente de ideas para el mundo de los videojuegos, casi desde que éstos nacieron. Famosos héroes de viñetas como Spider-Man, Batman, El Capitán Trueno, Jabato, Tintín y hasta Zipi y Zape o Mortadelo y Filemón, han tenido adaptaciones al videojuego casi desde los primeros sistemas domésticos.

Pero el salto en sentido contrario, de los videojuegos al cómic, ha tardado más en darse. Desde hace unos años, algunas importantes sagas de videojuegos han comenzado a producir sus propias series de cómics, para bien de sus millones de fans en todo el mundo. Así, famosos videojuegos como *Resident Evil, Silent Hill, Metal Gear Solid, Halo* o *World of Warcraft* tienen ya sus novelas gráficas y hasta series regulares con bastante tirón. De la misma manera, algunos universos virtuales han conseguido dar pie a novelas de éxito.

SIGUE EN LA PÁGINA 20

JIM LEE

Director creativo de DC Universe Online

"Soy un adicto a los juegos de rol online"

HACE UN MES, APROVECHANDO SU PRESENCIA EN LA FERIA DEL CÓMIC DE BARCELONA, TUVIMOS OCASIÓN DE CHARLAR CON JIM LEE SOBRE SU NUEVO JUEGO.

› ¿Cuál está siendo tu trabajo en *DC Universe Online*, ¿cómo te has implicado en el proyecto? ¿Esta vez es distinto?

› Es bastante interesante mi historia con este juego. Antes de trabajar con SOE ya había colaborado con otras compañías de videojuegos, pero mi aportación fue casi testimonial. En esta ocasión ha sido distinto. Me he visto implicado desde el principio en el proyecto. Soy un gran aficionado al mundo de los videojuegos, como jugador y como usuario. Me parecía interesante verme implicado desde el principio. En la mayoría de los juegos te incorporas cuando el proceso está casi concluido, al final, para unos toques de diseño. Ahora ha sido distinto. Tanta implicación te exige incluso una involucración personal y emocional muy fuerte. Personalmente siempre me ha gustado jugar con videojuegos y soy un gran aficionado, y con mi experiencia como ilustrador y guionista de cómic creo que estoy en una posición en la que puedo valorar el título que tenemos entre manos, tanto como creador de los personajes que conforman el universo de DC Comics, como un simple usuario y jugador.

› ¿Eres fan de los MMOs?

› Absolutamente. He jugado mucho a *Ultima Online*, me enganchó Joe Madureira y no hemos parado de jugar juntos. También he echado muchas horas a *Everquest*, que es un universo que me ha enganchado mucho y que me parece muy similar al de los superhéroes.

› Cuando juegas, ¿qué prefieres, ser un héroe o un villano?

› Diría que el noventa por ciento del tiempo, en mi trabajo, te dedicas a estar del lado del héroe, a verlo todo desde su punto de vista como protagonista. Creo que en *DC Universe Online* es un buen punto de partida el hecho de que también puedes elegir a un villano para jugar. Me parecía muy interesante poder jugar con ellos, ver las cosas desde su punto de vista, vivirlo desde su perspectiva. Creo definitivamente que seré el Joker. Un villano siempre va a destruir las



cosas. Sin embargo, el héroe es el que se preocupa de defender a la gente. Es totalmente distinto.

› ¿Qué primará en el juego, las misiones públicas, las raids multijugador, el rol puro y duro, el combate...?

› Lo más importante es la sensación de que te estás divirtiendo, que te lo estás pasando bien. Nuestra idea al crear el título es que quien juegue se lo pase en grande. La acción y la historia está diseñada de tal manera que tienes que tomar decisiones rápidas para cumplir tus misiones. No puedes detenerte a pensar mucho lo que debes hacer. De hecho, tendrás la sensación de que es un arcade, o casi. Y todo ello tratando de capturar la experiencia real de los héroes y villanos de DC Comics.

GUSTAVO MAESO, MARCA PLAYER

JIM LEE, DIOS DEL UNIVERSO

RAÚL BARRANTES, PASABA POR ALLÍ

JOE MADUREIRA

Director creativo del videojuego Darksiders

"Los cómics y los juegos tienen puntos en común"

EL FAMOSO DIBUJANTE DE CÓMICS, JOE MADUREIRA, ADORA LOS VIDEOJUEGOS. Ahora es el encargado de 'dibujar' el título de THQ, Darksiders.

› Antes de estar en Vigil Games has estado involucrado en varios proyecto de videojuego, con un éxito moderado. ¿Esta vez es distinto?

› Todo en lo que he estado metido antes era algo bastante pequeño. Empecé con los cómics hace 15 o 16 años y desde entonces se han estado mezclando con los videojuegos. ¿Mis proyectos? Uno acabó cancelado, otro publicado por NC Soft y ahora, con Darksiders, empezamos con 8 personas y ahora hay más de 120.

› Has pasado de hacer cómics a videojuegos. ¿Por qué?

› Siempre he jugado a videojuegos desde que era pequeño. Tuve 126 juegos de Mega Drive, antes Commodore 64 y Amiga. Incluso este último lo tuve pirateado para poder jugar a juegos europeos. Por otra parte, el mundo del gaming y del cómic tienen un punto en común que hace que me hayan dicho con cierta frecuencia: 'Oye deberías hacer un juego para nosotros'... Hasta que dije sí. Me encantan los juegos y siempre quise hacer uno, sólo que el momento no era el indicado. Este sí que es el proyecto correcto.

› ¿Crees que es posible trasladar el lenguaje de los cómics a los videojuegos?

› La gente que lee cómic y juega a videojuegos son los mismos. Creo que todos los que conozco que leen cómics lo cumplen. Creo que la razón es que algunos de los elementos que hacen bueno a un cómic como personajes fuerte, una buena historia, un estilo propio de cada historia... Eso también es un elemento indispensable de los grandes juegos. Cuando lees un cómic o juegas a un juego el componente visual es muy importante.

› ¿Qué elementos de tus cómics anteriores has usado para Darksiders? ¿Algo de Uncanny X-Men o de Northstar (su primer trabajo)?

› Northstar... Eso fue hace mucho tiempo. No creo que haya cogido nada de ellos. A lo largo de los años que he trabajado en cómics he hecho muchas cosas, pero cuando me puse con Darksiders lo que quería era hacer cosas que no había tenido la oportunidad de hacer. Nunca había tenido historias con demonios y ángeles, con lo que este es un terreno nuevo para mí. Hay cosas que se parecen a alguno de mis trabajos anteriores, a personajes de Marvel, villanos, personalidades de personajes... Eso sí que hemos tratado de captarlo en Darksiders. También he utilizado la manera de contar cosas de los cómics, donde tienes que contar mucho en unas pocas páginas y ser algo impactante.

› ¿Has terminado con el mundo del cómic o volverás pronto?

› Realmente es imposible estar metido en ambos mundos a la vez. Acabo de terminar Marvel Ultimate Series #3 el año pasado y fue un trabajo muy duro. Por ahora sólo quiero concentrarme en hacer buenos juegos y sacarlos adelante.

› ¿Cuáles son tus juegos favoritos de los últimos cinco años?

› Shadow of the Colossus fue uno de los grandes, también me gusta God of War, Twilight Princess también fue excelente... Y ahora estoy empezando a jugar a algunos juegos antiguos que me dejé en el tintero, RPGs en su mayoría.

› ¿Si hicieras una serie para DC, que personaje elegirías?

› Probablemente sería Batman.



JOE MADUREIRA, ES FAN DE MARCA PLAYER

COMICS DE VIDEOJUEGOS

¿Quiéres echar un ojo a las aventuras de tus videojuegos favoritos en formato cómic? Pues corre al quiosco.

› Cada vez son más las licencias del mundo de los videojuegos que pasan por los lápices de los mejores dibujantes del mundo del cómic. Algunas de ellas se editan en nuestro país, aunque la mayoría hay que conseguirlas de importación. Como muestra, 14 botones...



Halo

APARTE DE UNA novela gráfica, el juego de Bungie tiene en Marvel una serie regular: Halo Uprising.



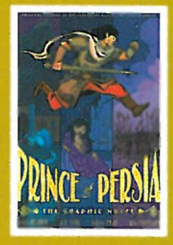
Metal Gear Solid

LA OBRA DE Kojima tiene ya tres números a la venta, y los tres están en España.



KOTOR

CABALLEROS DE LA Antigua República, el genial RPG de Bioware tiene una serie regular en USA.



Prince of Persia

NORMA HA EDITADO la novela gráfica del Príncipe de Persia, dirigida por el mismísimo Jordan Mechner.



Prototype

ESTE MES DE agosto, DC Comics lanzará su miniserie basada en el juego de Activision, con Alex Mercer.



Castlevania

CASTLEVANIA. EL LEGADO de Belmont, también ha llegado a nuestro país, gracias a Norma Editorial.



Resident Evil

WORLD COMICS LANZÓ una serie de cinco capítulos del título de Capcom allá por el año 2001.



Silent Hill

TERROR PSICOLÓGICO EN viñetas. Los comics de Silent Hill están teniendo un tremendo éxito.





Tomb Raider

LA SAGA DE cómics protagonizados por Lara Croft se canceló tras lanzarse 50 números.



Warcraft

EL MUNDO DE Warcraft tiene un par de series regulares estilo manga, las 'Leyendas' y 'El Pozo del Sol'.



World of Warcraft

PANINI COMICS DISTRIBUYE en nuestro país los comics de DC sobre World of Warcraft.



Death Jr.

EL JUEGO DE PSP llegó en formato novela gráfica de la mano de Image Comics, sólo en USA.



Starcraft

WILDSTORM Y DC acaban de lanzar una serie de 5 cómics sobre el universo de Starcraft, de Blizzard.



Oni

EL PRIMER GRAN éxito de Bungie Studios también fue llevado al cómic, con una miniserie.

CADA VEZ HAY MÁS CÓMICS BASADOS EN VIDEOJUEGOS

MANGA

Los videojuegos japoneses de éxito, pasan rápido a las viñetas de algún manga.







› *Kingdom Hearts, Blue Dragon, Dragon Quest, .Hack, Fatal Fury, Sakura Wars* o *Street Fighters*, entre otros juegos japoneses de éxito, cuentan con su versión manga (y algunos, incluso, con versión anime).



NOVELAS

Los guiones de algunos títulos dan hasta para publicar una serie de novelas.

› Los fans de algunas sagas de juegos necesitan conocer mejor la historia que envuelve a estos títulos y devoran las novelas que se escriben a partir de estos universos digitales. Ejemplos de novelas de éxito son las de *Halo, Mass Effect, Diablo, World of Warcraft, Starcraft, Resident Evil* o *Myst*.



STAN LEE

"Desearía saber jugar a videojuegos para probarlo"

El genio nos presentó Marvel Ultimate Alliance 2

EN EL PASADO E3 TUVIMOS OCASIÓN DE CHARLAR CON EL GENIO. STAN LEE NOS PRESENTÓ EL NUEVO VIDEOJUEGO MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2.

› ¿Cómo está implicado en Marvel Ultimate Alliance 2?

› Realmente no tengo nada que ver con el juego, es tan sólo está basado en personaje que cree hace algún tiempo. No puedo tomar méritos por ello.

› ¿Has jugado al juego?

› Lo he visto, pero no juego. No tengo tiempo ni la habilidad necesaria para manipular esos mandos. No soy bueno.

› El argumento del juego está centrado en la saga Civil War, con unos superhéroes enfrentándose a otros abiertamente. ¿Qué opinas de este giro argumental?

› Me parece genial. En los cómics los superhéroes forman dos grupos separados, los que se quieren apuntar al registro de superhombres (revelando así su identidad) y los que no quieren. Capitán América es el líder del grupo de los que se niegan y Iron Man el de los que aceptan revelar su identidad al público. Y eso es en lo que está basado el juego, dos grupos de superhéroes Marvel luchando entre sí. Es un gran argumento y jamás se habían incluido hasta 24 héroes en un solo título, lo que permite que cada uno elija al personaje que realmente quiere ser. Suena tan bien que desearía saber jugar para poder probarlo.

› ¿Qué medio le sienta mejor a los superhéroes: el cine, el videojuego...?

› Todos son buenos, los cómics es donde empiezan. Creas el personaje en papel. Si éste se vuelve popular, se expande. Puede ser juguetes, ropas, videojuegos, películas o series de televisión. No creo que se pueda decir que un medio le viene mejor porque todos ellos son diferentes, así que depende de lo que cada uno prefiera. Hoy los videojuegos son increíblemente populares, las películas también... Incluso los cómics siguen siéndolo. Lo mejor es que la gente no se cansa de estos personajes. Podrían seguir para siempre.

XCAST CON STAN LEE EN EL E3 2009



Y es que el mundo de los videojuegos y el cómic son hermanos, comparten la misma audiencia y hasta, dicen los entendidos, utilizan casi el mismo lenguaje, recursos narrativos, etc. Un ejemplo de esto es el salto que algunos dibujantes y guionistas de cómics están dando a los equipos de desarrollo de videojuegos.

En estas páginas podéis leer las tres entrevistas que hemos tenido ocasión de realizar con tres grandes del mundo del papel: Joe Madureira, Jim Lee y el mismísimo Stan Lee. Todos se encuentran inmersos en el diseño y desarrollo de tres títulos: *Darksiders*, *DC Universe Online* y *Marvel Ultimate Alliance 2*, respectivamente. El caso de Madureira y Jim Lee es especialmente peculiar, ya que su relación con los videojuegos es casi total. Madureira ha estado metido de lleno en el diseño de varios proyectos: *Dragonkind*, *Dungeon Runners*, *Tabula Rasa*, *Exarch*, *Darkened Skye*, *Gekido*, *Marvel Superheroes* y hasta *Starcraft Ghost*. Y hasta dibujó varias portadas de la revista de gamers PSM (cuyos dibujos ilustran estas páginas).

Jim Lee, antes de meterse de lleno en el trabajo con *DC Universe Online*, dibujó las portadas de la serie de comics USA de *World of Warcraft*.

› *Por Gustavo Maeso*

LOS GENIOS DEL CÓMIC COMIENZAN A TRABAJAR EN LOS VIDEOJUEGOS

LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

THE CONDUIT

WWW.CONDUITGAME.COM

LA VERDAD SERÁ REVELADA EN JULIO DE 2009



Reserva ya tu Edición Especial limitada en:

fnac



GAME



Wii





MERCADILLO SOLIDARIO DE VIDEOJUEGOS

6.699 EUROS EN 12 HORAS

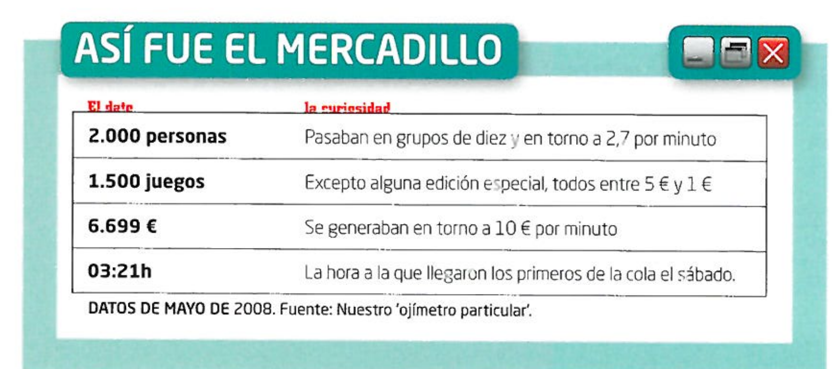
Una cola kilométrica, sonrisas, un ejército de voluntarios y un éxito que se traduce en mucho dinero para los niños de Nicaragua. ¡Gracias a todos y todas por participar!

El éxito de la iniciativa de Marca Player y la Fundación Gomaespuma de montar un Mercadillo Solidario de Videojuegos es indudable. La larguísima cola de gente que salía del Mercado de Fuencarral y recorría la calle de acceso es la prueba visible, los 6.699 euros recaudados en apenas 12 horas que duró el evento, la prueba tangible.

Desde la misma mañana del viernes 21 de mayo la gente curioseaba por el Mercado de Fuencarral. Fue a las cuatro y media, algo antes de lo previsto, cuando tuvimos que empezar a permitir el acceso de la gente que ya se agolpaba en el centro comercial. Por allí pasaron (y ayudaron, ¡gracias chicos!) compañeros de todas las revistas y webs de videojuegos. El sábado por la mañana abrimos de nuevo y nos encontramos con chavales que habían pasado la noche en la puerta del mercado.

Más de 2.000 personas pasaron por el mercadillo y pudieron llevarse desde un *Street Fighter IV* para PS3 a un *Simpsons* de PS2. Al final, sin diferencias, todo a 5 euros. La gente no se lo creía, salía con una bolsa llena de juegos por 15 euros y, lo mejor de todo, ese dinero volaba directamente a la cuenta de la Fundación Gomaespuma para que desarrollen su actividad solidaria como vienen haciendo con niños de todo el mundo. "¿Lo haréis el año que viene?", fue la pregunta de la tarde. "Si es por una buena causa: seguro".

"¿Y EL AÑO QUE VIENE? SI ES POR UNA BUENA CAUSA, REPETIMOS"



ASÍ FUE EL MERCADILLO

El dato	la curiosidad
2.000 personas	Pasaban en grupos de diez y en torno a 2,7 por minuto
1.500 juegos	Excepto alguna edición especial, todos entre 5 € y 1 €
6.699 €	Se generaban en torno a 10 € por minuto
03:21h	La hora a la que llegaron los primeros de la cola el sábado.

DATOS DE MAYO DE 2008. Fuente: Nuestro 'ojímetro particular'.

VOLUNTARIOS

SOLIDARIOS JUGONES

El llamamiento a la colaboración que hicimos desde la revista, Facebook y la ingente cantidad de apariciones en otros medios, desde La 2 hasta OnMadrid (El País), pasando por todas las webs que hablan de juegos, fue suficiente para la presencia masiva de gente. Y allí, para ayudar a organizar el mercadillo estuvieron, además de los miembros de Marca Player y la Revista Oficial Xbox, nada menos que Natalia (Supernena) colaboradora ocasional de Marca Player y ex SuperJuegos, Bruno (Némesis) de la Revista Oficial PlayStation, Ana y Elsa de FantasyMundo, el amigo siempre presente Martín Bello (muy pronto en TVE1 con Coslada Cero), Mónica García (Activision), Diana Radetski (Sega), Jose Herráez (Disney), Roberto (Koch) y Teresa, de Nobilis. Gracias a todos.

MUY BREVES

PS3 - PSP

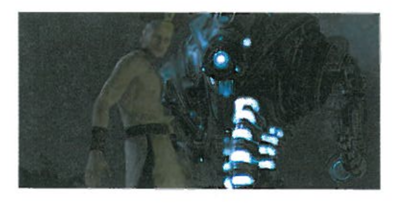
METAL GEAR SOLID YA ESTÁ EN PS NETWORK

Play Station Network ha traído el primer Metal Gear para descargar en su servicio online. El exitoso título que triunfó en Play Station One es sólo el primero de una larga saga de clásicos que nos traerá este servicio.

MULTIPLATAFORMA

DARK VOID PUEDE SALIR ESTE MISMO VERANO

Dark Void, el juego de acción futurista más esperado del año podría llegar a las tiendas en poco tiempo para PC, PlayStation 3 y Xbox 360. Capcom ha puesto muchos esfuerzos en este título, que espera se vea recompensado con un éxito de ventas.



RENDITION: GUANTANAMO

EL JUEGO SOBRE GUÁNTANAMO, CANCELADO

T-Enterprise ha decidido cancelar la producción de *Rendition: Guantanamo* debido al revuelo que se ha formado en torno al juego. Las exageradas reacciones que ha despertado el título ha hecho que sus desarrolladores den marcha atrás a un proyecto de juego que tenía muy buena pinta, en que nos convertíamos en Adam, un prisionero encerrado injustamente.

XBOX 360

HALO ODST ESTÁ LISTO PARA SU DESEMBARCO

Ha llegado el momento que todos los fans de *Halo* estaban esperando. ***Halo ODST*** se pondrá a la venta el próximo 22 de Septiembre.

Después de un largo periodo de pruebas y especulaciones la nueva versión de *Halo*, ***Halo ODST***, ha terminado su fase de producción y ya hay fecha para su salida al mercado. El próximo 22 de septiembre es la fecha elegida para que podamos adquirir este esperado título en todas las tiendas.



La expansión de *Halo 3* nos traerá un nuevo personaje con el que meternos en plena batalla. Además, entre las novedades destaca la nueva campaña para un jugador, los mapas multijugador y el sistema de juego cooperativo.

El shooter en primera persona nos trae una mayor estrategia, táctica y juego colectivo, lo que hará las delicias de los más aficionados al juego. La infiltración y el sigilo aparecen por primera vez en esta saga, cobrando una gran importancia en este título. Nuestra inferioridad numérica en muchas partes del juego hace que pasar desapercibido en algunos momentos sea clave para salvar el cuello.



El modo cooperativo de hasta cuatro jugadores da riqueza al juego, al igual que en su antecesor, *Halo 3*. También es destacable que al adquirir ***Halo 3: ODST***, los jugadores tendrán acceso a la beta del esperado título *Halo: Reach*.

Te recomendamos, sin duda, este juego con el que disfrutarás del verdadero arte de la guerra.

VENTAS MUNDIALES

Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
1	**Pokemon Platinum Version**	Nintendo	37	306.739	4.404.555
2	**UFC 2009 Undisputed (Xbox)**	THQ	1	241.328	241.328
3	**Wii Sports**	Nintendo	131	234.740	44.987.265
4	**UFC 2009 Undisputed (PS3)**	THQ	91	216.425	216.425
5	**EA Sports Active**	Electronic Arts	1	206.229	206.229
6	**Wii Fit**	Nintendo	78	196.178	19.498.183
7	**Punch-Out!!**	Nintendo	1	122.584	122.584
8	**Mario Kart Wii**	Nintendo	59	98.510	15.865.031
9	**Wii Play**	Nintendo	130	84.562	23.274.098
10	**Sloane to McHale: Nazo no Monogatari**	Level 5	1	48.632	48.632
11	Bionic Commando	Capcom	1	47.528	47.528
12	New Super Mario Bros.	Nintendo	158	47.477	18.643.430
13	Mario Kart DS	Nintendo	164	47.194	14.959.029
14	Pro Yakyuu Team o Tsukurou! 2	Sega	1	44.505	44.505
15	My Fitness Coach	Ubisoft	25	40.057	1.063.482
16	Rhythm Heaven	Nintendo	43	35.575	1.972.020
17	X-Men Origins: Wolverine - Uncaged Edition	Activision Blizzard	4	35.531	232.629
18	Bionic Commando (PS3)	Capcom	1	33.211	33.211
19	Professor Layton and the Curious Village	Level 5	119	32.473	3.015.903
20	Nintendogs	Nintendo	214	32.010	22.346.191

DATOS DEL 23 MAYO de 2009. Fuente: VGCHARTZ

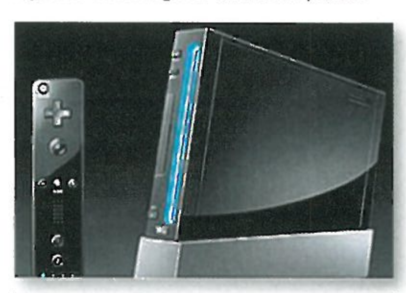

SUPERSTARS
RACING
V8
SUPERSTARS
G.Morbidelli
RS4
AUTO SPRI NT
PIRELLI
BIOFOX
alpinestars
Audi Sport Italia
XBOX 360
PC
KOCH MEDIA
3+
www.pegi.info
PC DVD-ROM SOFTWARE
PLAYSTATION 3
XBOX 360
Black Bean
MILESTONE

MUY BREVES

WII

UN TOQUE DE COLOR EN NINTENDO

Agosto será mes de novedades para Nintendo. Este verano la compañía tiene previsto el lanzamiento en Japón de una Wii de color negro, así como de una portátil DSi roja. Más tarde llegarán al resto de países.



INDUSTRIA

PETER MOLYNEUX ASCIENDE EN MICROSOFT

Peter Molyneux, hasta ahora responsable de LionHead pasa a supervisar la mayor parte de los proyectos europeos de la compañía. Según los directivos de Microsoft, Molyneux estaba siendo infrautilizado por lo que le han dado un cargo de mayor responsabilidad.

XBOX 360

LA PLATAFORMA DURARÁ HASTA EL AÑO 2015

Shane Kim, uno de los máximos responsables de Microsoft en videojuegos ha declarado que el ciclo vital de Xbox 360 llegará al año 2015. Según Kim, el Project Natal dará un giro a la consola de Microsoft y ampliará su durabilidad antes de lanzar la próxima plataforma al mercado. Además, esta innovación acercará a muchos al mundo Xbox.

PS3 - PC

FINAL FANTASY XIV DEJA FUERA A XBOX 360

Uno de los lanzamientos más importantes del próximo año se acerca y de momento se descarta Xbox 360. Eso sí, se rumorea que puede salir.





No podían faltar en esta edición del E3 comentarios en torno al juego más esperado de los últimos años, *Final Fantasy XIV*. La desarrolladora Square Enix ha aprovechado la ocasión para promocionar el título y de paso desmentir algunos de los incesantes rumores que surgen alrededor de este MMO.

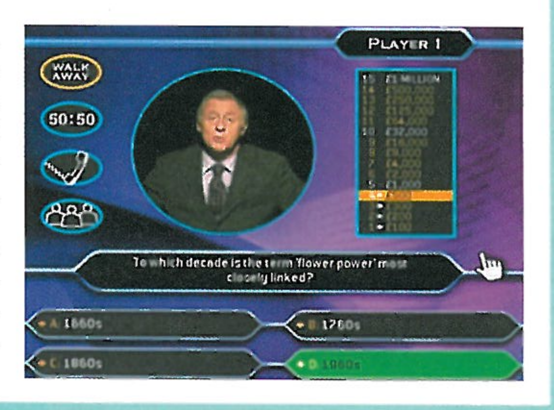
El título tendrá un lanzamiento mundial simultáneo para Play Station 3 y PC. Además, las versiones de ambas plataformas permitirán el juego cruzado, lo que supondrá una de las principales novedades de la saga. Además, los textos propios del juego vendrán traducidos en inglés, japonés, francés y alemán. En cuanto a los textos traducidos en castellano no hay nada decidido y se estudiará en función de las demandas de los usuarios.

El modo multijugador es uno de los grandes campos a explotar con los que desde Square Enix se pretende dar calidad al título. Nonuaki Komoto como director y Hiromichi Tanaka como productor han expresado que: "estamos intentando incluir multitud de nuevos sistemas que otros MMO no hayan usado jamás".

En cuanto a los rumores que aseguraban que *Final Fantasy XIV* no saldrá para Xbox 360 ha quedado claro que no hay nada decidido. Desde Square Enix han asegurado estar estudiando la posibilidad de lanzar versiones para otras plataformas, lo que después de abrir las puertas al PC, parece un acercamiento más que serio a Xbox 360.



¿QUIEN QUIERE SER MILLONARIO? (WII)



El juego inspirado en el famoso programa de televisión, que llegó al gran público de la mano de Carlos Sobera, no cubrió mis expectativas. Es un título antiguo que tuve la ocasión de probar en una de esas noches de reunión con un montón de amigos, ambiente propicio para este tipo de títulos que se disfrutan mucho más en compañía. Juegas mil y una veces y resulta imposible ganar (solo lo consigues tirando de Google constantemente, como mínimo se han currado las preguntas).

Además, algunos comodines son completamente aleatorios e inútiles. Entretenido pero agotador, desquiciante diría yo y gráficamente lo peor que he visto en mucho tiempo, se lo podían haber currado un poco más, parece un juego hecho en 2 días. Por tanto, una lástima ya que podía haber sido todo un éxito como lo fue en su día su programa. ¿Será que sin la ceja levantada de Sobera no es lo mismo?


MARCA
COM

ESPECIAL

TEAM ICO

Arte, Colosos y guías de videojuegos

por Kristian

Os voy a contar algo de lo que no estoy muy orgulloso, pero que no trato de esconder. Pero con la coyuntura del E3 y el anuncio de ***The Last Guardian*** ha vuelto a reflotar uno de los fantasmas de mi pasado jugón: *Shadow of the Colossus* y sus texturas. Más que sus texturas, la interacción (de mis) "ojos - texturas" en *SotC*. Concretaré un poco más: Las texturas de la primera pared que, se supone, hay que escalar. Y que yo no pue- do, apuntillo.

Y digo se supone porque tras toda la parafernalia de la intro, la espada en ristre para reflejar la luz chivata que nos tiene que indicar el lugar al que dirigirme al trote y al galope, acabo intentando escalar por una pared que, intuyo, tiene que ser tan fácil de superar que hasta las guías más elementales seguro que la han obviado, y mi tirria a los walkthroughs hace que ni me plantee el siquiera comprobarlo: ¿Qué sentido tiene el tener que seguir un manual para poder jugar? En cada nuevo intento, me estrello una y otra vez con una pared cuya existencia parece únicamente justificada para evitar que llegue a un coloso, que no he llegado a ver nunca, con mi montura. Tremendo. Por decir algo.

Vamos, que la reconocida grandeza de *Shadow of the Colossus* tan sólo la he podido apreciar en vídeos, reconocer en comentarios e imaginar con el arte que el equipo de Ueda-san ha usado para promocionar su segunda creación. Por cierto, a Ico sí que pude echarle horas, las suficientes para darme cuenta que el bautizado como Team Ico tenía mucho que decir en sus venideros juegos. Lástima que la siguiente estación, *Shadow Of the Colossus*, me la tuviera que saltar por causa de fuerza mayor.

Así que ahora miro a ***The Last Guardian*** con una mezcla de entre respeto, curiosidad y miedo. Miedo a que vuelva a quedarme encallado en un punto tan inicial que me cueste horrores hasta el intentar explicárselo al resto de jugadores y que éstos lo localicen. Curiosidad por ver hasta qué punto ***The Last Guardian*** es tan fresco y embriagador como Ico se me antojó y SOTC prometía. Y respeto porque Fumito Ueda se lo tiene bien ganado. Porque aunque este pobre patán que suscribe estas líneas haya sido incapaz de jugar más de 10 minutos a SotC, Ico no me sorprendió por su jugabilidad, sino por su belleza. Y la belleza no entiende de guías.

Y entonces llegó Ueda

por Casidos

Uno de los temas más controvertidos a la hora de crear un videojuego es el desarrollo argumental. El cómo crear una historia que haga a los jugadores partícipes de lo que están viendo. No es una labor fácil y grandes juegos de todos los tiempos han ido, habitualmente, acompañados de malos guiones, repetitivas historias y vacíos personajes.

Hasta que llegó él. Fumito Ueda cabalgando a los lomos de un caballo de Troya de nombre ICO. Y con un solo juego logró conseguir lo que otros no hicieron en lustros: crear un mundo que se sobrepusiera a las palabras. Mientras que otros habían intentado establecer diálogos, crear escenas de introducción o plantear cliffhangers durante las aventuras, Ueda y su equipo no necesitaron escribir ni una sola línea del guión. El silencio de Yorda contaba mejor el conflicto de su mundo que cuatrocientas páginas de script de cierta aventura espacial...

Pero Ueda no sólo cambió la forma en que se contaban historias, sino que algo también varió en los juegos de plataformas. Hasta ese momento la princesa era un sujeto pasivo, era rescatada. En ICO pasó a ser un activo más del juego, era imprescindible su colaboración para que fuera salvada. Inteligencia artificial y humana debían colaborar por un mismo objetivo, salvando así las distancias que habían existido entre buenos (jugadores) y malos (máquinas). Y cuando la gente clamaba al cielo por una segunda parte, un ICO 2, y se preguntaba qué habría pasado con sus personajes, Fumito Ueda volvió a sorprender. Hizo una secuela que no lo era, una segunda parte que no llevaba un dos. Bastó con ambientar la historia en un lugar similar, con personajes que resultaban familiares, sonidos recurrentes y una forma de interactuar evolucionada para ofrecer la primera secuela que no era tal. No hacía falta continuar la historia de una forma que retomara los acontecimientos de ICO, ni una pantalla de presentación que dijera "Anteriormente en...". Fue más sencillo: nos dio un mundo que conocíamos y lo llenó de magia. Y para eso volvió a necesitar cero palabras. Ueda demostró que para capturar al jugador no se necesitaban aburridos diálogos con personajes que no nos importaban nada. Tampoco espectaculares secuencias de vídeo que cortaran el ritmo del juego. Bastaba con un diseño conceptual sobresaliente y con hacer partícipe al jugador de un conflicto cuyo origen, circunstancias y final desconoce para ofrecer una de las historias mejor llevadas que hemos visto en un videojuego hasta la fecha. Algo que deberían aprender no pocos diseñadores.

no olvides visitarnos en

AKIHABARABLUES.COM

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla:

redaccion@akihabarablues.com

IPHONE

MARCA PENALTY WORLD CUP LLEGA AL IPHONE DE APPLE

El adictivo juego de fútbol ya está disponible en la Apple Store para iPhone y iPod Touch. Diversión a saco con Marca.

Marca.com ha puesto a la venta a través de la Apple Store el juego *Marca Penalty World Cup* donde deberás demostrar tus habilidades lanzando desde los siete metros. Esta iniciativa de la web de Marca tiene un precio de 2,39 euros, por lo que podrás contar con un juego muy adictivo y bien desarrollado a un precio más que competente. Con la posibilidad de modo para dos jugadores podrás seleccionar entre un buen número de jugadores y disfrutar de unos gráficos en 3D sorprendentes. ¿Conseguirás el gol de la victoria o perderás la oportunidad de hacer historia?



GAME UP <> GAME OVER

Bobby Kotick/ACTIVISION BLIZZARD:

› *"El precio de las plataformas hoy en día no se ha rebajado en concordancia con los precios de mercado, y yo creo que cuando estás en una situación económica como la que nos encontramos, hay una gran diferencia entre 199 y 299 dólares por una consola de videojuegos."*

Tomonobu Itagaki:

› *"Si yo hiciese un nuevo juego tan similar a otro juego mío desarrollado en una compañía de la que me fui, la gente diría, "Menudo idiota, ¿no sabe hacer nada más?" Bueno, esa es más o menos mi opinión sobre, uh, este juego llamado Bayo-no sé qué. está en medio."*

› Game up para Bobby Kotick por pensar en nuestros bolsillos, ojalá que la preocupación por nuestra situación económica le dure lo suficiente como para hacerse mirar el precio de los juegos que, no es por nada pero el software está tan o más inflado que el del hardware. Así que a recapacitar todo el mundo que con estos precios no vamos a ningún lado en estos momentos.
Un Game Over para Itagaki (aunque con todo nuestro cariño porque ya lo conocemos) por estar más ocupado por criticar ese juego del que no se sabe el nombre que en producir uno él mismo para nuestro placer consolero. Criticar por el mero hecho de haber trabajado en esa compañía no dice mucho en favor de Itagaki, por mucho que estemos acostumbrados a estas salidas de tono tan poco propias de un profesional.
Por Paola Mejía

MUY BREVES

MULTIPLATAFORMA

DARKSIDERS: WRATH OF WAR, PARA ENERO DE 2010

Vigil Games ha retrasado el lanzamiento de *Darksiders: Wrath of War*, previsto para el tercer trimestre de 2009, hasta enero de 2010. El juego de lucha en tercera persona en mundo abierto es uno de los títulos que más espectativas ha levantado en el último año.



PSP GO!

RESIDENT EVIL PORTABLE

Capcom está preparando una versión de *Resident Evil* para PSP Go! Según las primeras informaciones se trataría de un juego completamente nuevo, inspirado en las primeras entregas de la saga. Como aseguran desde Capcom, este juego explotará todas las posibilidades que ofrece la nueva PSP.



LA FRASE

// Proyect Natal no es suficientemente preciso para mí"

TONY HAWK

NO TE CONFORMES CON SOLO MIRAR,

LUCHA.



TRANSFORMERS

LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS

EL VIDEOJUEGO







DISPONIBLE PARA TODAS LAS PLATAFORMAS Y PC.

26.06.09

TransformersGame.com





PlayStation 2



























MUY BREVES

PS3 - XBOX 360

LEFT 4 DEAD 2 LLEGARÁ EN NOVIEMBRE

Lo que pretendía ser contenido descargable se ha convertido en secuela. *Left 4 Dead 2* ha resultado tener coherencia suficiente y ser demasiado grande, por lo que llegará a las tiendas para Xbox 360 y PC.



XBOX 360 - PS3

CONTENIDOS DESCARGABLE PARA BURNOUT PARADISE

Big Surf Island es el nuevo pack de contenidos para el juego *Burnout Paradise*. Para Xbox 360 este pack costará 1.000 Microsoft Points, mientrás que para Play Station valdrá 12,99 dólares.

MULTIPLATAFORMA

LE CAEN PALOS A BAYONETTA

Tomonobu Itagaki, polémico creador que fuera responsable de Tecmo ha hecho unas duras declaraciones contra el último juego lanzado por su antigua compañía, *Bayonetta*. Según Itagaki: "Si hubiera hecho un juego similar en la compañía de la que me fui la gente hubiera dicho: Vaya idiota, ¿es que no sabe hacer otra cosa?" Las críticas sin embargo no quedaron ahí ya que Itagaki tampoco tuvo elogios para el diseño de la heroína del juego y recomendó a su antiguo jefe, el señor Kamiya, una operación láser para la vista. Toda una joyita este Itagaki.

REACCIONES E3

MICROSOFT SE LLEVÓ EL GATO AL AGUA

El famoso analista, Michael Pachter, ha declarado recientemente que la conferencia de Microsoft fue la de "mayor impacto" de todas las que se desarrollaron en el E3 en Los Ángeles. La combinación del anuncio de juegos como *Halo Reach*, *Final Fantasy XIII* o *Metal Gear Solid Rising*, unidos al innovador Project Natal hacen de esta la mejor presentación vista en L.A. para Pachter.

MULTIPLATAFORMA

ASSASSIN'S CREED SERÁ UNA TRILOGÍA

Tras el éxito de la primera entrega y a la espera de la segunda, sus desarrolladores anuncian que el título siempre se planteó como una trilogía.

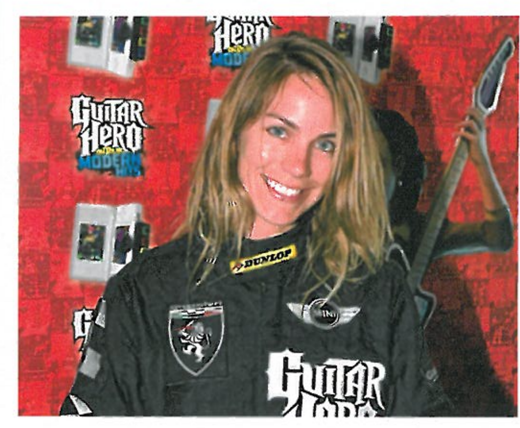
Ubisoft, empresa encargada de desarrollar ***Assassin's Creed*** ha declarado hace pocos días que el título no se concibió en ningún momento como un juego individual, sino como una trilogía en la que nos narrarán la historia del "último asesino".

La llegada a las tiendas de ***Assassin's Creed 2***, que se producirá en el mes de noviembre de 2009, nos desvelará la segunda parte de la historia. En esta ocasión, el juego contará con mucha más libertad de movimientos para que explores los trabajados escenarios que la saga nos muestra desde el primer episodio.

El lanzamiento del juego, fechado el 17 de noviembre de este mismo año, se producirá para Play Station 3, Xbox 360 y PC. ¿Podrás convertirte en el asesino más temido del Renacimiento?







INDUSTRIA

PRESENTACIÓN DEL GUITAR HERO ON TOUR

Con motivo de la llegada al circuito del Jarama de la Mini Challenge, Activision decidió presentar el pasado 5 de junio ***Guitar Hero On Tour Modern Hits***. El título, que saldrá para Nintendo DS, contará con un listado de canciones de éxito entre las que se incluyen éxitos de Coldplay, Franz Ferdinand o Evanescence. Este título llega con canciones de los últimos cinco años y un buen número de novedades, entre las que se incluye la posibilidad de elegir la canción que más te guste sin necesidad de haberla desbloqueado antes.

Marta Suria, piloto de la Mini Challenge patrocinada por *Guitar Hero*, acudió a la presentación para contarnos su experiencia a los mandos de su Mini y de su Nintendo DS, a la que confesó estar enganchada gracias a Guitar Hero.

XBOX 360

CIERRA DEFINITIVAMENTE EL SERVICIO XBOX ORIGINALS

El servicio Games on Demand será para Xbox 360 lo que hasta ahora ha sido Xbox Originals. Este servicio cierra sus puertas con un catálogo de 29 juegos clásicos de la consola de Microsoft, como *Max Payne*, *Psychonauts* o *Halo*. Todos estos títulos, que podíamos disfrutar a un precio de 1.200 Microsoft Points, no serán los últimos, ya que la compañía estudia lanzar uno más antes de cerrar definitivamente Xbox Originals.



Su sustituto, Games on Demand, dará un servicio similar, aunque incluirá juegos más recientes como *Mass Effect* o *Bioshock* para poder descargarlos al disco duro de tu consola de Microsoft.

Todos estos cambios han sido anunciados en el E3 de Los Ángeles de este mismo año por lo que se llevarán a cabo en fechas próximas.



SPLINTER CELL CONVICTION

UBISOFT QUIERE QUE NO SUELTES EL MANDO

El próximo mes de octubre llega a las tiendas para Play Station 3, Xbox 360 y PC la nueva versión del clásico *Splinter Cell* con el nombre de ***Splinter Cell Conviction.*** A raíz de este próximo lanzamiento, los chicos de Ubisoft han hecho una declaración de intenciones comentando que su principal objetivo para este juego será que el jugador no suelte el mando en ningún momento durante el juego. Como ejemplo citaron las largas secuencias cinemáticas de *Metal Gear Solid 4*, diciendo que pese a gustarles el juego consideran que hay mejores maneras de mantener implicado al jugador mientras se desarrolla la historia.



VIDAEXTRA.COM

Txema Marín
www.vidaextra.com

MOVING, ALL THE PEOPLE MOVING...

UNA CANCIÓN QUE HA ESTADO muy de moda últimamente en Los 40 Siempreiguales tenía en su estribillo la frase "moving, all the people moving". Este tramo de la canción podría servir perfectamente para ponerle banda sonora a lo acontecido en la pasada edición del E3 de Los Ángeles.

Porque desde luego, más enfocada al movimiento del personal no pudo estar la feria. Los que más triunfaron en ese sentido, desde mi punto de vista, fueron Microsoft con la presentación de su Project Natal; y Sony con su Motion Controller. Por su parte, Nintendo presentó otra vez lo mismo enseñando de nuevo el Wii Motion Plus que ya conocíamos y que no sorprendió a nadie.

// Ahora todo consiste en moverse. Todas las compañías han apostado por ello.

Ahora todo consiste en moverse. Nintendo nos va a vender un añadido para que su Wiimando sea lo que prometieron al principio. Microsoft una cámara con unos sensores de cuerpo entero que como no tengas un salón del tamaño de Wembley no vas a poder aprovechar al máximo. Y Sony, como siempre, tomando de aquí y allá y con un sistema "híbrido" entre los mandos de sus compatriotas de Kyoto y la cámara de los de Redmond. Yo soy más clásico en ese aspecto y creo que todo esto de la detección de movimientos a lo 'Minority Report' es una moda pasajera que acabará dentro de un tiempo.

Afortunadamente, en el E3 se presentaron muchas de esas cosas que hace tiempo nos entusiasmaban y jugábamos en nuestro cuarto sin necesidad de casas de anuncio o tecnologías de ciencia ficción. Esos pequeños placeres que nos daban entretenimiento, aventuras y una diversión sin límites en un mundo mucho más sencillo.

¿Cómo se llamaban...? Ah, sí: videojuegos.

¿ASÍ QUE QUIERES SER UN LUC



16+

www.pegi.info



PLAYSTATION 3

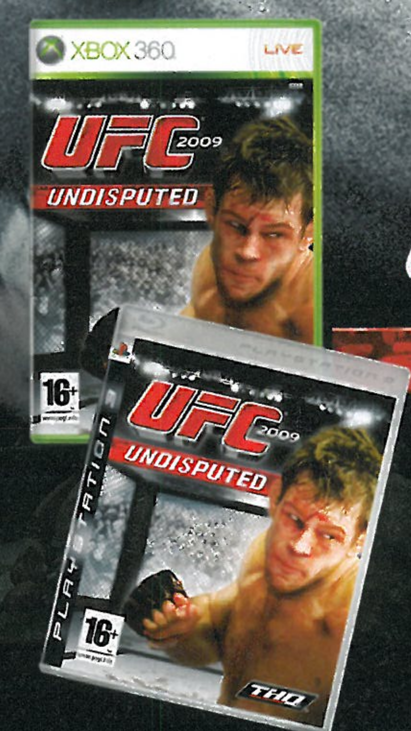


XBOX 360









UNDISPUTED

UFCUNDISPUTED.COM

22.05.09









MMO PLAYER

MUNDOS PERSISTENTES ONLINE EN TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA

WARHAMMER ONLINE: LA TIERRA DE LOS MUERTOS

TERROR ANCESTRAL

La nueva expansión gratuita de WAR nos lleva a los desiertos gobernados por los temibles Reyes Funerarios.

> La gran Pirámide

ENTRA EN LA TUMBA DEL SEÑOR DE LOS BUITRES

La guinda de esta expansión es la impresionante mazmorra final, la gran pirámide, la Tumba del Señor de los Buitres. Esta mazmorra es para niveles altos (40) y debe hacerse en grupos de unos 6 jugadores (en breve se activará una versión banda también). Dentro de la mazmorra hay 8 misiones públicas y 8 jefes finales. Ten en cuenta que pueden entrar jugadores enemigos en la instancia para luchas RvR.

Ya hemos tenido ocasión de disfrutar de la inminente expansión gratuita de *Warhammer Online, La Tierra de los Muertos*. Ésta añade una nueva zona neutral, y enorme, al juego, una zona que añade al título uno de los ejércitos más populares de este universo de fantasía: los Reyes Funerarios. La nueva zona, sólo recomendable a partir de nivel 32, se divide en dos grandes espacios: la necrópolis de Zandri y la enorme Tumba del Señor de los Buitres. Ésta última es una gigantesca pirámide-mazmorra sólo para los jugadores más experimentados y que requiere un gran número de salvaguardas de alto nivel para poder traspasar su umbral.

La necrópolis de Zandri en una enorme zona de RvR (reino contra reino) que contiene dos campamentos asediables divididos por el rio Mortis, un río oscuro cuyas aguas aniquilan a cualquiera

EL ANTIGUO EGIPTO INUNDA el universo Warhammer con una expansión memorable.



FREE REALMS

Tan sólo 4 semanas después de su lanzamiento, *Free Realms* ha alcanzado los 2 millones de jugadores. Todo un récord.
>www.freerealms.com



BARÇA MMO

El Barça está de moda, y ha inaugurado su propia casa club en *Empire Sports*, el MMO de deportes virtuales que os animamos a probar.
>empireofsports.com



DOOMSDAY

SOE ha desvelado un nuevo personaje de DC Universe Online. En esta ocasión se trata de *Doomsday*, uno de los súper-villanos mas temidos de DC Comics.
>dcuo.station.sony.com



UNA NUEVA ZONA NEUTRAL PARA COMBATES RVR A MUERTE



POSEER UN BUEN EQUIPO es vital para sobrevivir aquí.

COMBATES ÉPICOS ANTE LA Tumba del Señor de los Buitres.

EL DISEÑO DE PERSONAJES y entornos de la nueva zona es impresionante.

Desierto de Nehekhara

CÓMO LLEGAR

Para llegar a la nueva zona habrá que esperar a que nuestro reino la controle. Pero para poder llegar hasta ella en zepellin, primero será necesario desbloquear la ruta con cualquier maestro de Vuelo de la Tierra de los Muertos, disponible en cualquier capital junto al otro Maestro de Vuelo. Para poder llegar a la zona no es necesario pertenecer a ningún grupo o banda, aunque, por supuesto, es recomendable que no te internes sólo en esta nueva zona. Es una tierra de peligros pero, a la vez, de grandes recompensas.

que se sumerja en ellas. La zona contendrá 18 misiones públicas, además de 4 grandes guaridas que requieren la recolección de varios sellos, por todos los miembros del grupo, para ser accesibles. Además, al final, se encuentra la gran pirámide de El Señor de los Buitres, una mazmorra gigantesca repleta de trampas que pueden activarse para ser usadas contra grupos enemigos.

El elemento más interesante de esta nueva zona es el llamado modo purga, y es que, mientras realizas una instancia con tu grupo, un grupo de la facción contraria puede entrar en la instancia y aniquilarte. Y si la necrópolis está bajo dominio de tu facción, tendrás suerte y resucitarás en tu campamento. Si no es así, resucitarás en tu capital, lo que es una verdadera molestia.

Esta nueva expansión es una maravilla a nivel de diseño y ofrece a los jugadores de *WAR* un buen número de nuevos retos. ■



BREVES



> Warrior Epic, lanzado: El pasado 19 de mayo GOA lanzó la versión final de *Warrior Epic*, tras su exitosa fase de beta cerrada. *Warrior Epic* es un fantástico juego de ROL y acción multijugador completamente gratuito.



> Battleforge es gratis: *Battleforge*, el juego de estrategia, cartas y rol multijugador de Phenomic Studios ha pasado a costar 0 euros. Ahora puedes dascargar complétamente gratis el juego y disfrutar de todas sus funcionalidades, incluídas sus expansiones. *BattleForge* Play4Free incluye dos barajas de 32 cartas.



> Beta de 7Million: Los desarrolladores de Deep Silver han anunciado que *7Million* ha alcanzado su fase Beta 1.0. Esto quiere decir que el MMO urbano ha completado la ejecución de la Beta cerrada y que ya está accesible para todo el mundo en su versión actualizada. Entra y prueba este nuevo juego social.



FINAL FANTASY XIV

Square Enix aprovechó la conferencia de Sony previa a la celebración del E3 2009 para anunciar Final Fantasy XIV online, un nuevo MMORPG basado en su famosa licencia que llegará al PC y a PlayStation 3. El título saldrá a la venta en una fecha indeterminada a lo largo del año 2010. Así que toca esperar a todos los fans.



ENTRADAS PARA LA BLIZZCON'09

Blizzard ha puesto a la venta una nueva tanda de entradas para la Blizzcon'09 (21-22 agosto, Anaheim, CA.) Las entradas se pueden adquirir por 'sólo' 125 dólares en Blizzcon.com



DIOSA TYSORA, SEÑORA DE la Energía y la Magia Negra

BLACK AGE ONLINE

ROL ONLINE 'MADE IN SPAIN'

Un grupo de desarrolladores conocidos como Caronte Studios nos hablan de su proyecto de MMORPG.

Innovar en el mundo de los MMORPGs está generando auténticos quebraderos de cabeza a más de una compañía. Por supuesto, es más sencillo trabajar con sistemas que funcionan desde hace mucho tiempo, que optar por enfrentarse a nuevas formas en cuanto a jugabilidad y diseño. O al menos eso es lo que dicen en Caronte Studios, un equipo español formado actualmente por 50 personas, que está desarrollando *Black Age Online* (BAO). Un nuevo MMORPG de carácter fantástico medieval. Y, lo mejor de todo, es que da la sensación de que saben de lo que hablan...

Una era oscura deviene tras el caos en que se sumerge el mundo en su enfrentamiento con los dioses. Los jugadores entrarán en un entorno abierto, vasto y peligroso... La luz y las sombras no están en este juego aislados: otros poderes y otras formas de entender la vida y la muerte se entremezclan de una manera compleja e intrigante en *BAO*.

Emisarios de otros planos intentando obtener privilegios por engañar a los mortales. Recónditos poderes que surgen de la nada. Un sinfín de entresijos políticos y sociales que harán las delicias de los más puros amantes del rol. Todos estos elementos harán de la inmersión un elemento casi obligado en *BAO*. Las historias, los caóticos objetivos de control que deben conseguir los clanes y los poderes fácticos del mundo, la libertad de elección, un sistema de combate trepidante que trata de escapar de lo que viene siendo normal hasta el momento: todo esto nos prometen y mucho más.

Y, no en vano, hay algo que engancha en toda esta propuesta: un sistema de habilidades 100% sin niveles; árboles complejos de magias y combos de combate que incluso los jugadores podrán investigar o hasta experimentar combinaciones con resultados imprevisibles; gameplay dinámico y táctico; anexión a ciudadanías o reinos; acciones de los jugadores que repercuten a nivel global en los acontecimientos del mundo; sistema para coleccionar y domesticar criaturas; profesiones como agricultura, cartografía y muchas otras que son difíciles de ver hoy día; diarios dinámicos de objetos del mundo; acertijos, juegos, eventos guiados in-game y más... muchísimo más. Tiene muy buena pinta.

> Un proyecto muy trabajado

BUSCANDO MECENAS

BAO es un proyecto sin financiación que, sin embargo, lleva un control exhaustivo de calidad y un volumen de trabajo reforzado por una organización muy meditada y asumida por todos. Es lógico que su intención más cercana sea conseguir esa financiación y continuar con el desarrollo del juego, ya con los recursos y necesidades que son necesarios en la creación y gestación de una labor de esta naturaleza.

Para ello están manteniendo conversaciones con productoras y con empresas que ya se han interesado por tan frescas ideas y por una proyección tan destacable e inédita en el panorama español de videojuegos.





OLD REPUBLIC

En la conferencia de EA en el E3, Bioware afirmó que SW: The Old Republic será el pimer MMORPG con un doblaje completo.
>www.swtor.com



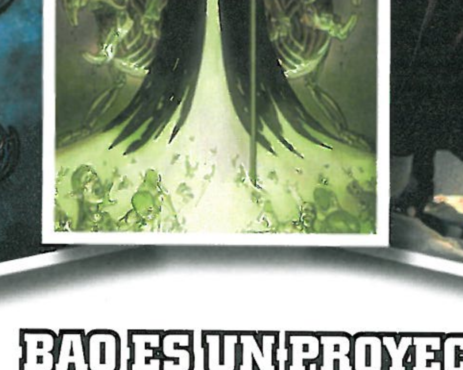
MATRIX ONLINE

Sony Online anunció hace días que los servidores de Matrix Online cerrarán sus puertas el próximo 31 de julio, tras 4 años.



CRIMECRAFT

La compañía Vogster lanzará afinales de Agosto el MMO de acción para PC CrimeCraft, un juego de crimenes y guerra de bandas en una enorme ciudad virtual.





CARONTE STUDIOS

"BAO será libertad, aventura, rol..."

BAO ES UN PROYECTO AÚN SIN FINANCIACIÓN, PERO MUY AVANZADO

Hablamos con Miguel Ángel López Morillo, director de comunicación de Caronte Studios, que respondió a nuestras dudas sobre **BAO**.

> Hasta el momento, por lo que nos contáis y hemos visto, hay que reconocer que el proyecto es fascinante, pero ¿son sólo ideas o se están concretando?
> Sí, se están concretando muchas ideas, y aunque estamos aún en una etapa muy temprana de desarrollo y queda muchísimo trabajo por delante, vamos avanzando a pasos agigantados.

> Hay que reconocer que el nivel artístico que destila el proyecto es envidiable, ¿cómo fuisteis reclutando a los miembros del equipo?
> Uno de los requisitos para entrar en este proyecto es la calidad. Somos conscientes de que es la única forma de tener oportunidades y todos somos consecuentes con esta realidad. Estamos orgullosos del equipo que tenemos, porque es el motivo por el que cada vez más puertas se abran a nuestro paso y que todos los objetivos que nos vamos marcando sean cumplidos.

> A los jugadores de este tipo de juegos seguramente les interesaría saber en qué exactamente se va a diferenciar BAO, de manera directa y sin florituras...
> Libertad, inmersión, aventura. RPG.

> Está bien, podéis usar alguna floritura que otra...
> Nosotros somos jugadores de RPGs y de MMORPGs. Cuando tratamos algunos aspectos, las referencias se van cruzando de una manera certera y fluida, pues como decimos, conocemos de primera mano qué queremos, qué es lo que echamos en falta y el camino a seguir. Los MMO´s hoy en día sólo consisten en misiones repetitivas e instancias que sólo se juegan con el fin de conseguir los mejores objetos, y que acaban haciéndose monótonas y aburridas. En *BAO* en cambio, todas las misiones tienen un impacto en los futuros acontecimientos y no son lineales, es decir, deciden a cada momento tu lugar en el mundo. Además habrá mazmorras, pero en su mayoría serán públicas y su finalidad no estará únicamente relacionada con la obtención de mejores objetos, si no que serán una auténtica aventura, y descubrir todos sus secretos supondrá un auténtico reto incluso a los mejores jugadores. Es sólo un par de ejemplos de a lo que nos referimos...

> Muchas gracias, ¡y mucha suerte con *BAO*!
> Gracias a vosotros y suerte con esta magnífica revista.



LA 'ORLA' DE LOS chicos de Caronte Studios.



> Ambientación y jugabilidad

APOSTANDO POR UNA SÓLIDA HISTORIA Y DIVERTIDAS MISIONES

¿Qué busca *BAO*? Los chicos de Caronte apuestan por un sistema de habilidades rico y extenso. Abogan por un mundo grande, con variedad en especies, culturas y sistemas socio-políticos vivos. Extensos contenidos PvE y PvP, tanto para "soleo" y juego de grupos pequeños como para luchas de clanes. Misiones ancladas a una historia y una realidad del mundo en continua expansión, cuya consecución, en uno u otro sentido y a gusto del jugador, produzca consecuencias reales. En definitiva, buscan que la suma de muchos componentes distintivos en *BAO* genere algo único en el mercado actual. > **http://blackageonline.com**

WORLD OF WARCRAFT

CUESTIÓN DE CLASE

Elegir la clase más adecuada a tu estilo de juego será fundamental para prosperar en las tierras de Azeroth.

Una vez que hemos elegido la raza con la que pretendemos comenzar a jugar en el mundo de *World of Warcraft* (una elección muy compleja y personal), tenemos que elegir la clase de personaje. La clase es fundamental (casi más que la elección de la raza) para nuestro devenir en el juego. Elegir una clase equivocada puede frustrar y, tal vez, puede echar para atrás a algún jugador novel.

Todas las clases están disponibles tanto para la facción de la Horda como para la de la Alianza, pero no todas las razas pueden ser cualquier tipo de clase. Por eso, casi es mejor elegir la clase primero,



Brujo

Los brujos son maestros de las sombras, expertos lanzadores de maldiciones (están considerados los mayores causantes de perjuicio del juego). Su habilidad más destacada es la posibilidad de invocar demonios y cuentan con la compañía de un esbirro.

△ Invoca demonios
▽ Poca armadura



Mejor raza:
No muerto, Gnomo
De qué juega:
DPS, Control de masas, Nigromante

Escógelo si vas a:
Jugar solo. Es un reto aprender a controlarlo.

Caballero de la Muerte

Sólo podrás crear un poderoso Caballero de la Muerte si llegas con otro personaje a Nivel 55. Comienzan en ese mismo nivel y son la guardia renegada del Rey Exánime. Tiene sus quest para potenciar sus habilidades.

△ Sistema de runas
▽ Sin escudos



Mejor raza:
Elfo de la noche, Tauren
De qué juega:
Tanque, DPS cuerpo a cuerpo y Nigromante

Escógelo si vas a:
Es todo un reto subirlo a nivel 80. Serás el amo con esta clase.

Cazador

Son fantásticos rastreadores y dominan las armas de todo tipo, en especial las armas a distancia (con las que infligen mucho daño). Pueden domesticar a cualquier tipo de bestia de Azeroth y mejorar sus habilidades.

△ Domestica mascotas
▽ Mal cuerpo a cuerpo



Mejor raza:
Elfo de la noche, Orco
De qué juega:
Daño a distancia, Trampas, mascota

Escógelo si vas a:
Jugar solo. La mascota te ayudará a abrirte paso.

Chaman

Los chamanes son los líderes espirituales de sus clanes o tribus. Cuentan con muchos hechizos útiles, pueden sanar pero también blandir una pesada arma a dos manos. También pueden vestir armaduras medias, lo que les permite resistir.

△ Poder de sanación
▽ Depende del maná



Mejor raza:
Orco, Troll
De qué juega:
DPS lanzador de conjuros, cuerpo a cuerpo y sanador

Escógelo si vas a:
Jugar PvE o PvP. Son la clase más híbrida del juego.

Druida

Son los guardianes de la naturaleza y, por ello, pueden invocar su poder en la batalla. Son grandes sanadores y también pueden convertirse en diferentes bestias para el combate. Pueden salir airosos de casi cualquier rol.

△ Se transforma
▽ Mala armadura



Mejor raza:
Tauren
De qué juega:
Híbrido

Escógelo si vas a:
Jugar en grupo. Es bueno en todo y en nada sobresale. Los formas de animales molan.

OCTUBRE
Ya eres uno de nosotros
› **The Burning Crusade Collector's Edition.** Poseer esta edición exclusiva está al alcance de muy pocos.

NOVIEMBRE
Bienvenido a Rasganorte
› **Guía Wrath of the Lich King.** Seguro que la vas a necesitar...

› **Camisetas Lich King.** Todos sabrán hasta dónde has llegado.

DICIEMBRE
El Rey exánime te espera
› **Collector's Lich King**. Una edición especial para auténticos fanáticos.

› **Alfombrilla Lich King.**

SU COMUNIDAD DE JUGADORES ES MUY PARTICIPATIVA

World of WarCraft

y después elegir cualquiera de las razas disponibles en esa clase. Por ejemplo, en el juego sólo pueden ser chamanes los Draenei, los Orcos, los Tauren y los Trols. Así es más sencillo.

Si quieres jugar solo o en grupo, si te gusta el ataque cuerpo a cuerpo o mantener las distancias, si te gusta utilizar armas y armaduras o eres más de hechizos, si quieres tener una mascota, si te gusta el rol de DPS, de sanador o de tanque... todas estas son las preguntas que debes hacerte antes de elegir tu clase en *World of Warcraft*. Elige bien.







Guerrero
Los más grandes combatientes del juego. Pueden causar un daño demoledor o servir de perfecta defensa férrea parando los golpes y protegiendo al resto del grupo. Ganan ira con cada golpe infligido o recibido y eso carga sus ataques.

△ Todas las armas
▽ Sin sanación



Mejor raza:
Orco, Tauren
De qué juega:
Tanque, daño cuerpo a cuerpo

Escógelo si vas a:
Jugar solo o si el grupo de tus amigos necesita un buen tanque.

Mago
Los magos son capaces de causar un gran daño a distancia, con sus poderes de fuego, escarcha y arcano. Pueden aumentar el poder de sus compañeros y generar comida y agua de la nada, para ellos y para el resto del grupo.

△ Gran daño
▽ Poca armadura



Mejor raza:
No muerto, Humano
De qué juega:
DPS lanzador de conjuros, Control de masas

Escógelo si vas a:
Jugar acompañado. Es muy débil solo y cuerpo a cuerpo.

Paladín
El Paladín es una clase muy defensiva, capaz de resistir casi cualquier ataque. Pueden llevar grandes armaduras, blandir poderosas armas y lanzar conjuros para sanar a sus compañeros de batalla. Genial para grupos por sus sellos y dotes de sanador.

△ La mejor armadura
▽ Depende del maná



Mejor raza:
Enano
De qué juega:
Híbrido, Tanque, sanador y también sirve de DPS

Escógelo si vas a:
Jugar en grupo. Es ideal de tanque y sanador.

Pícaro
No tienen gran capacidad de aguante, pero son capaces de causar gran daño. Los Pícaros son los maestros del sigilo, pueden infiltrarse en la batalla, pasar desapercibidos y crear venenos que mermen las capacidades de los enemigos.

△ Sigilo, cerraduras
▽ Poca armadura

ALIANZA HORDA

Mejor raza:
No muerto, Elfo de la Noche
De qué juega:
Daño cuerpo a cuerpo primario

Escógelo si vas a:
Jugar en grupo. No aporta mucho pero requiere ayuda.

Sacerdote
Además de disponer de muchos hechizos para sanar a sus aliados, también saben como desatar la venganza sobre sus enemigos, usando el poder de las sombras o la luz sagrada para destruirlos. Muy valorados en cualquier grupo.

△ Poder de sanación
▽ Causa poco daño



Mejor raza:
Troll, No Muerto
De qué juega:
Sanador principal

Escógelo si vas a:
Jugar en grupo. Serás el healer más valioso, pero para jugar solo no durarás ni un asalto.

Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA PLAYER

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro pais es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás.

Título	Plataforma	Género	Precio Cliente	Cuota	Website
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	www.ageofconan.com
Argentum	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	ao.alkon.com.ar
Busca Minas	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito	www.buscaminas.go.to
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360	Rol		12,95 €	ff11europe.com
Guild Wars	PC	Rol	19,95 €	Gratuito	es.guildwars.com
Kart'n Crazy	PC	Carreras	Gratuito	Gratuito	www.goa.com/#/kartncrazyhome
La Prision Online	PC	Rol		14,99€ Trimestral	prisonserver.com
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	lastchaos.gamigo.es
Mini Racing Online	PC	Carreras	Gratuito	Gratuito	www.miniracingonline.com
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	nostale.es
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito	www.goa.com/#/pangyahome
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	es.pristontale2.com
Regnum Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	regnumonline.com.ar
Runica	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.runica.net
S4 League	PC	Accion	Gratuito	Gratuito	s4.es.alaplaya.net
Team Fortress II	PC, XBOX 360	Accion	19,99 €	Gratuito	store.steampowered.com
Virus	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito	www.escaque.com/portal
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99 €	www.war-europe.com
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	es.warriorepic.goa.com
World of WarCraft	PC	Rol	14,99 €	12,99 €	wow-europe.com
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	www.worldshift-game.com
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99 €	14,99 €	www.battlegroundeurope.com

EN INGLÉS

Si te defiendes en la lengua de las islas británicas (y parte del resto del mundo), tienes un catálogo mucho más amplio de MOORPGs. Esta pequeña selección recopila los más destacados según el criterio de Marca Player. ¡Happy Adventuring!

Título	Plataforma	Género	Precio Cliente	Cuota	Website
EVE Online	PC	Rol	19,95 €	14,99 $	www.eveonline.com
Lord of the Rings Online	PC	Rol	9,99 $	14,99 $	www.lotro.com
Dungeons & Dragons Online	PC	Rol	14,99 $	14,99 $	www.ddo.com
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.runesofmagic.com
Dark Age of Camelot	PC	Rol	9,95 €	12,99 €	camelot-europe.goa.com/es

¡NOS GUSTA!

RuneScape

Aventuras épicas desde tu navegador web. Descubré por qué RuneScape es el segundo MMORPG más jugado del mundo. Es gratuito, aunque dispone de una opción Premium con más contenido. Su aspecto recién renovado a HD es más que correcto para un juego increíblemente basado en JAVA.

> www.runescape.com

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro pais están se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

20Mb
A todos

12Mb
A todos

6Mb
A todos

3Mb
Con subida 512, a todos. Si no, tiembla.

1Mb
RuneScape, Virus, La Prisión,

0 5 10 15 20

Tarifas en España

¿Qué conexión te interesa? *Precios incluyen línea

Jazztel
↓20Mb ↑1Mb
50,9€/mes
Gaming: Fastpath

Ya.com
↓10Mb ↑512Ks
38,22€/mes
Gaming: ----

ONO
↓6Mb ↑300Ks
46,4€/mes
Gaming: ----

Telefónica
↓6Mb ↑320Ks
63,64€/mes
Gaming: ----

Vodafone
↓6Mb ↑300Ks
40,48€/mes
Gaming: ----

Orange
↓6Mb ↑512Ks
45,2€/mes
Gaming: ----

Devorar

Añadir extras

Quitar envoltorio

Eructar

Chupar ketchup

Chupar mahonesa

Pedir mostaza

Comer cebolla

Tragar

Comer tomate

Comer lechuga

Mover Whopper

Morder



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

> Reportajes

La madre del cordero, colega



52 Harry Potter y la Magia



58 Assassin's Creed 2



62 God of War 3 y la mitología griega

66 Indiana Jones y la Arqueología

64 Mushroom Men: The Spore Wars

70 Orgullo Gay

72 Los clicks de Playmobil

METAL GEAR SOLID LIGHTNING BOLT ACTION RISING

10 'FLASHAZOS' CON LO MEJOR DEL E3

TODO LO QUE PUDIMOS VER

Este año, la feria más importante del ocio electrónico, el E3, ha vuelto a ser lo que era. Ante ustedes, el futuro del videojuego.

Ya os lo avisamos el mes pasado. Del 2 al 4 de junio se ha celebrado la feria más importante del año en lo referente al mundo de los videojuegos. Además, esta ocasión prometía devolver el glamour y el espectáculo a esta feria. Y no hemos fallado en nuestras predicciones..

Han sido tres días agotadores en el Los Ángeles, en los que se han desvelado muchas de las sorpresas que nos esperan para los próximos años, sea cual sea nuestro sistema de juego.

Lo más sorprendente (y de lo que probablemente habréis oído ya hablar en televisión) es *Project Natal*, un sistema para Xbox 360 que nos permitirá jugar sin mandos de ningún tipo, sólo con nuestro cuerpo. ¡Y funciona!

Pero no ha sido lo único sorprendente. Se han mostrado nuevos Mario's, hemos jugado a *God of War 3*, ha habido un buen puñado de nuevo juegos anunciados para todas las consolas, nos hemos hecho fotos con mujeres de buen ver y hemos compartido ratos con gente del mundo del cine, del deporte e incluso del cómic. El E3 ha vuelto.

› *Por Juan "Xcast" García y Javier De Pascual*

VUELVEN LAS GRANDES SAGAS



FINAL FANTASY XIII
Lanzamiento: 2010
Plataformas: 360 Y PS3



TEKKEN 6
LANZAMIENTO: Otoño de 2009
Plataformas: PS3, 360 y PSP



LEFT 4 DEAD 2
Lanzamiento: 2009
Plataformas: PC, 360



BIOSCHOCK 2
Lanzamiento: 30 de Octubre 2009
Plataformas: PC, PS3 y 360



FORZA MOTORSPORT 3
Lanzamiento: Octubre 2009
Plataformas: 360



UNCHARTED 2 DESTAPA EL TARRO

Nathan Drake sorprende en el E3

Puede que no se trate del mejor juego de la feria. Es posible incluso que ni siquiera sea el mejor juego de PS3 (por culpa Kratos y su excelente *God of War 3*), pero ha sido el único juego que sale este año del catálogo de PlayStation que ha sido capaz de dejar con la boca abierta a todos los que se han puesto delante de la demo enseñada en el evento.
Casi se podría resumir como un *Indiana Jones* con la puntería de *Gears of War* y la habilidad del mismísimo Bond, James Bond. Pero lo mejor es que le sigas la pista a uno de los mejores juegos, técnicamente hablando, del panorama actual. ¿Podría Xbox 360 con este nivel de detalle? Posiblemente no... Y sólo por eso ya merece el beneficio de la duda. Desde ya mismo un indispensable para estas Navidades, cuando salga a la venta. Nathan Drake tiene todo lo que hay que tener para llevarse el gato al agua, mejor ponte a ahorrar ya mismo.



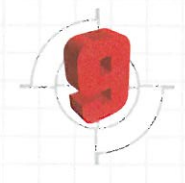
Una verdadera sorpresa sólo eclipsada por el brillo de Kratos y su God of War 3



Cuestionario

Abordamos a las personalidades más influyentes dentro del E3

1. ¿Mayor Hype?
2. ¿Mejor compañía?
3. ¿Mejor juego?
4. ¿Mejor consola?
5. ¿Persona más importante del evento?

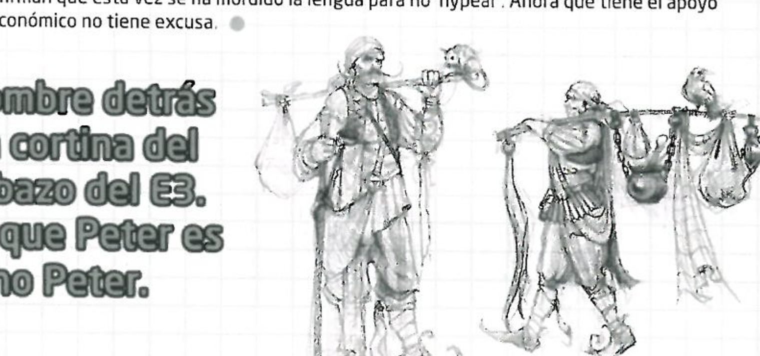


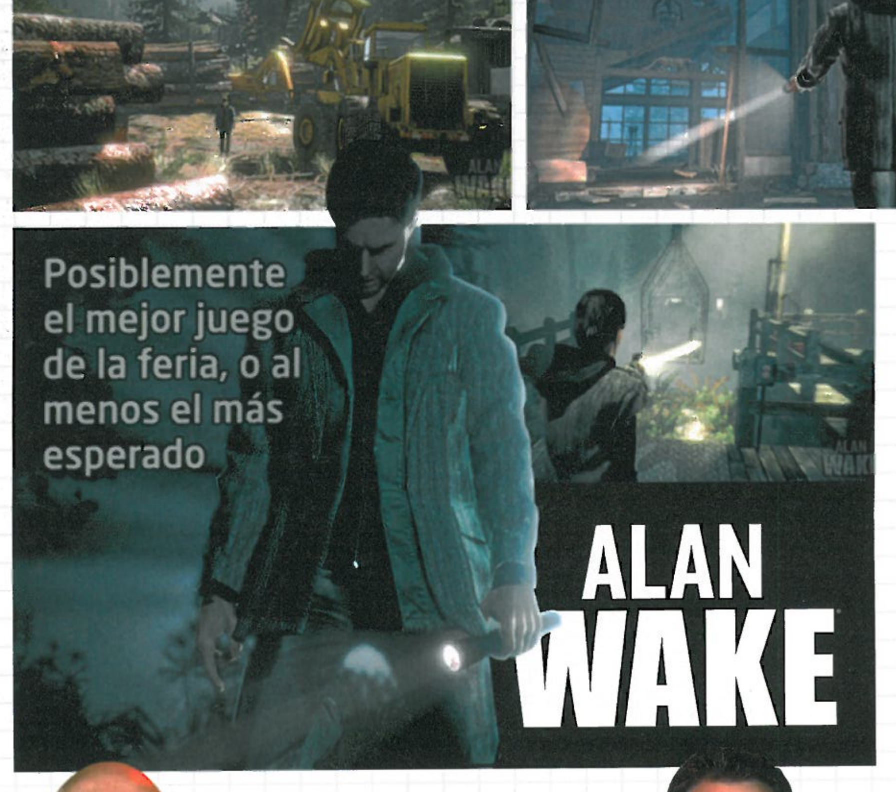
PETER MOLINEUX Y MILO

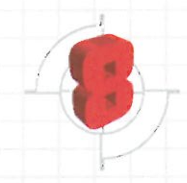
El desarrollador francés por fin tiene con qué (o con quién) jugar.

De vendedor de humo a cabeza visible de la creatividad videojueguil del futuro. Así es la carrera de Peter Molyneux, una montaña rusa que le ha llevado de hacer aportaciones inconmensurables al mundo del videojuego, a provocar el escepticismo, y ahora, otra vez, a estar en la cresta de la ola.
Microsoft no sólo ha confiado en él para ser el baluarte creativo del ya famoso *Project Natal*, sino que además se le ha nombrado Director Creativo de los Microsoft Studios europeos. Casi nada. Su labor será la de hacer historia, integrar Natal y, en general, nuevos estilos de juego, en los proyectos de todos los estudios tanto internos como externos a Microsoft. Tiene dos proyectos con Lionhead en camino, y un futuro que podría encumbrarle hasta lo más alto si esta vez nos da lo que promete. Desde Microsoft afirman que esta vez se ha mordido la lengua para no 'hypear'. Ahora que tiene el apoyo económico no tiene excusa.

El hombre detrás de la cortina del bombazo del E3. Y es que Peter es mucho Peter.







ALAN WAKE SALE DE LA OSCURIDAD

Un thriller psicológico paranormal

Estaba cantado que este iba a ser su E3, salvo catástrofe mayúscula. Por suerte los padres de *Max Payne* no han fallado y estamos sin lugar a dudas ante el juego más importante que se mostró en la feria. Se trata de un thriller psicológico con toques de acción en el que un escritor, *Alan Wake*, tiene que descubrir porqué ha desaparecido su mujer... y su memoria reciente. El escenario es un lúgubre pueblo en el que todo lo que el había escrito se vuelve realidad. Una pena que no escribiera un cuento infantil, sino una novela de terror en la que la oscuridad acecha al protagonista y donde la única arma efectiva es la luz.
Además por fin tiene fecha definitiva, llegará en primavera del año que viene.

Peter Molyneux

DIRECTOR CREATIVO MICROSOFT GAME S.

1. Ninguno
2. Epic
3. Alan Wake y Uncharted 2
4. Xbox 360
5. Don Mattrick

Cliff Bletzinski

CREADOR DE GEARS OF WAR

1. Natal
2. Epic
3. Uncharted 2 y Alan Wake
4. Xbox 360
5. Peter Molineux

¡QUE NO PARE LA FIESTA!

Vuelve el espectáculo al E3

Lo estábamos pidiendo a gritos, el E3 debía volver a ser el espectáculo que siempre fue. Y así ha sido, los pabellones del Convention Center se han abarrotado de stands con la música a tope y atractivos diseños, montones de consolas en las que probar los mejores juegos, pantallas mastodónticas al estilo sala de cine, y mozas de buen ver reteniendo la atención de los periodistas hacia sus... juegos.
Atrás han quedado los tiempos de aburridas presentaciones y poco color. Y para muestra, un botón: cada noche durante nuestra estancia en Los Angeles las compañías se peleaban por la asistencia de los periodistas a fiestas promocionales de sus productos. La mejor de éstas, en la que actuaron Eminem y Jay-Z, con motivo de *DJ-Hero*. Nos la perdimos.

Cada uno de los stands vuelve a ser una lucha por la atención de los periodistas







SALIDOS DE LA NADA



NEW SUPER MARIO BROS. WII
Lanzamiento: 2009
Plataformas: Wii



METROID: OTHER M
Lanzamiento: 2010
Plataformas: Wii



BRINK
Lanzamiento: 2010
Plataformas: PC, 360 y PS3



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
Lanzamiento: 2010
Plataformas: PC



DJ HERO
LANZAMIENTO: 2010
Plataformas: PS2, PS3, Wii, 360

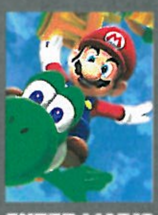
CON ÉSTOS NO FALLAS



GOD OF WAR 3
Lanzamiento: 2010
Plataformas: PS3



MODERN WARFARE 2
Lanzamiento: 20 de noviembre 2009
Plataformas: PC, PS3, 360



SUPER MARIO GALAXY 2
Lanzamiento: 2010
Plataformas: Wii



ASSASSINS CREED 2
Lanzamiento: 2009
Plataformas: PC, PS3



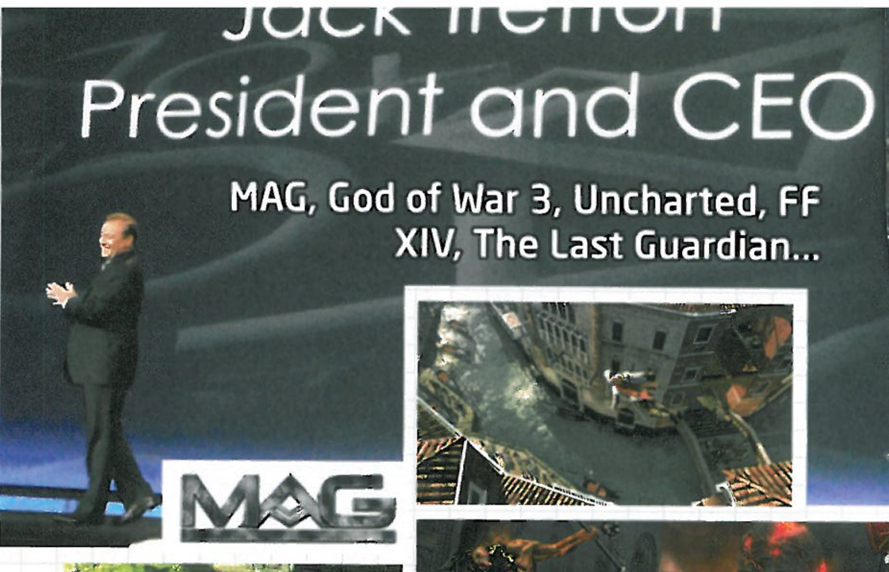
MASS EFFECT 2
Lanzamiento: 2010
Plataformas: PC, 360



EL SÓLIDO CATÁLOGO DE PLAYSTATION 3

Una sobremesa de cinco tenedores

La conferencia de Sony en el E3 tuvo una gran protagonista, PSP Go!. A pesar de ello un buen puñado de juegos para la 'hermana mayor' consiguieron hacerse un hueco en los corazones de los periodistas. No se anunciaron grandes novedades, pero tampoco hacía falta, pues Sony ya había mostrado gran parte de sus cartas durante los meses anteriores al evento. A los conocidos *MAG* y sus 256 jugadores, *God of War 3* y su brutalidad extrema y el ya mencionado en esta lista, *Uncharted 2*, hay que añadir viejos conocidos que se pasarán por los chips de Sony. Es el caso de *Final Fantasy XIV*, un juego de rol masivo online que llegará sólo a PC y PS3. El que únicamente podrán disfrutar los usuarios de la consola de nueva generación de Sony es *The Last Guardian*. El nuevo proyecto del Team Ico fue el colofón de la conferencia, dejando el pabellón muy alto. Un espectáculo en el que seremos un niño al cargo de un animal mitad grifo y mitad perro.



MAG, God of War 3, Uncharted, FF XIV, The Last Guardian...





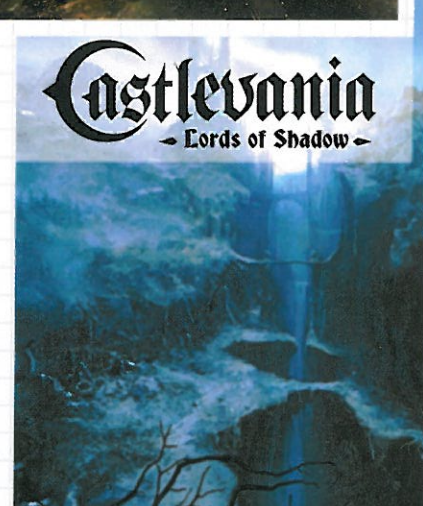






Jessica Chobbot
IGN.COM
1. Natal
2. IGN
3. Splinter Cell y Left 4 Dead 2
4. Xbox 360
5. Cliff Bletzinsky





KOJIMA PRODUCTIONS

Un nuevo giro de tuerca

Hide Kojima, la mente tras la celebérrima saga *Metal Gear*, ha sido uno de los personajes de la feria. En primer lugar por irrumpir en la conferencia de Microsoft y anunciar que su saga llegará a Xbox 360 (además de a PS3 y PC). Será un juego que explorará nuevos mundos dentro de la saga, y contará con Raiden como protagonista. No contento con esto, también quiso ser protagonista en la conferencia de Sony, al hacer público que PSP va a tener su propia secuela de *Metal Gear*, la que de verdad es una continuación de *Sons of Liberty* según sus propias palabras. *Metal Gear Solid Peace Walker* es el título que no hay que olvidar. Su trailer lo podéis ver desde ya en Internet. También destaca por su voluntad de 'internacionalizar' sus producciones, intenciones que se hacen tangibles con *Castlevania Lords of Shadow*, un prometedor juego desarrollado en nuestro país por Mercury Steam. Concretamente en la ciudad de Madrid.



Tres nuevos Metal Gear y una producción en tierras españolas



El mundo de la música y los videojuegos , cada vez más cercanos

4

LA MÚSICA VIRTUAL ESTÁ DE MODA

Ya puedes ser un Beatle, ¡o hasta DJ!.

Sentirse una estrella de rock ya no es cosa de unos pocos privilegiados. Que se lo digan si no a los millones de usuarios de las sagas *Rock Band* y *Guitar Hero*. El videojuego está siendo no sólo una manera de interactuar con la música, sino un filón para una industria discográfica. Este año ha habido de todo. Lo más destacable es *The Beatles: Rock Band*, un título con enfoque de documental-homenaje que además nos dejará hacer coros por primera vez en la saga. Y la competencia, Activision, trae su tanda de 'Heros': *Band Hero*, con enfoque familiar, *Guitar Hero 5*, que nos dejará tener hasta a cuatro guitarristas a la vez, y DJ Hero, para hacer 'scratch' como condenados. Y también llegará *Lego Rock Band*

Kudo Tsunoda
MANAGER MICROSOFT GAME STUDIOS
1. Alan Wake
2. Microsoft
3. Forza 3
4. Xbox 360
5. James Cameron

Scott Steinberg
DIGITAL TRENDS
1. Natal
2. Ubi Soft
3. God of War 3 y COD: MW 2
4. Xbox 360
5. Miyamoto y Molyneux



JUNTO A LOS MÁS GRANDES

El mundo de los videojuegos traspasa fronteras

Cuando aparecen personalidades como Stan Lee, Steven Spielberg o Paul McCartney a una conferencia sobre videojuegos, es porque algo está cambiando. El ocio electrónico va avanzando a pasos agigantados a la hora de proveer a todos los públicos de todo tipo de experiencias. Vamos siendo cada día más, se van haciendo cada vez mejores productos, la tecnología es apabullante y, por si fuera poco, las arcas de las compañías se van llenando mientras que otras industrias, como la de la música o el cine, pasan por un bache debido al cambio que ha producido Internet en nuestra mentalidad. Nintendo, con Wii y DS, tiene gran parte de ese mérito: nuestros padres ya no tienen miedo a jugar. Y parece que este fenómeno no ha hecho más que comenzar.



El mundo del ocio electrónico avanza a pasos agigantados hacia la globalización

LOS MEJORES PARA PORTÁTIL



ZELDA SPIRIT TRACKS
Lanzamiento: 2009
Plataformas: Nintendo DS

GRAN TURISMO
LANZAMIENTO: 1 de octubre 2009
Plataformas: PSP

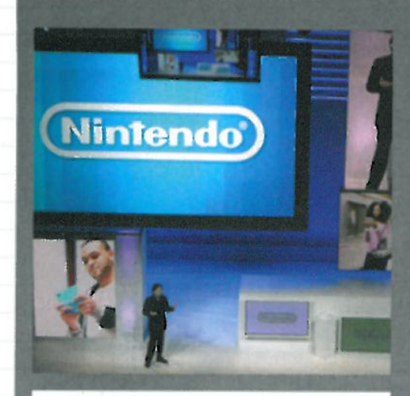
SCRIBBLE NAUTS
Lanzamiento: 2009
Plataformas: DS

SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY
Lanzamiento: Verano 2009
Plataformas: PSP

LITTLE BIG PLANET
Lanzamiento: 2009
Plataformas: PSP

¡NO PIERDAS EL TIEMPO!

LO PEOR DEL E3. TODO AQUELLO QUE NO DEBES DEDICAR NI UN SOLO SEGUNDO DE TU HD.





WII VITALITY SENSOR

LA GRAN NOVEDAD de Nintendo es una especie de pulsómetro que trata de medir nuestro ritmo cardíaco. No se nos ocurre un periférico menos útil (a no ser que pretendan editar 'Saber Vivir: The Game). Más aún cuando este mismo invento ya lo lanzaron hace más de 10 años para la extinta Nintendo 64, con menos éxito que un disco de grandes éxitos del Fary en una discoteca de Ibiza.



EL DISCURSO DE JAMES CAMERON

EL EXITOSO DIRECTOR de Terminator y Titanic tiene un nuevo proyecto entre manos, *Avatar*. Se trata de una aventura de ciencia ficción que también tendrá versión jugable. Ubi Soft está trabajando en ella bajo una estrecha colaboración con su propio estudio. Pues para contarnos eso el amigo James lanzó un discurso de más de 20 minutos. Insufrible.



¿DEMASIADA SILICONA?

HAY QUIEN DICE que burro grande, ande o no ande. Pero lo cierto es que en la ciudad de Los Angeles las mujeres llevan más plástico encima que las muñecas de Famosa. Donde esté el producto español de pura cepa...



LAS FILTRACIONES

Otro de esos detalles que no nos gustan son las filtraciones. Arruinan la sorpresa igual que cuando sabías que te iban a regalar por reyes. Este año le tocó a *Project Natal*, *The Last Guardian* (Trico) y *PSP Go!* ¿Alguien da más?

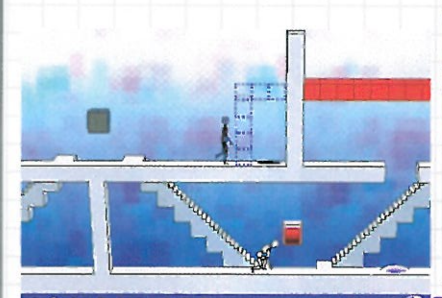


GO, PSP GO!

Sony dice adiós al UMD.

Para mantener a PSP unos añitos más hacía falta reacomodar a la consola. Eso seguro. La casi nula venta de software en la portátil de Sony la ha hecho hundirse poco a poco, a pesar de haber tenido muy buena acogida y de saber hacer lo que no hizo ninguna otra: competir de tú a tú con Nintendo en el terreno portátil. Era arriesgarse o morir. Así que sin nada que perder, en la conferencia del E3 se anunció la PSP Go!. Su mayor novedad es, precisamente, una carencia: la eliminación del UMD, sustituido por una memoria interna de 16 GB más la posibilidad de añadir la Memory Stick. Esto convierte el sistema de PlayStation Network en la única forma de adquirir juegos. De hecho, ya *Patapon 2* sólo se puede comprar de esta manera en Norteamérica. En cuanto al diseño, mucho más ligero y con un mayor tamaño de pantalla -aunque la resolución se mantiene-, su mayor novedad se encuentra en la disposición de los botones, escondidos a través de una pantalla deslizable. Sigue teniendo solo un stick, pero en general está todo mejor colocado. Así que habrá que esperar a ver qué recepción tiene el sistema, que parece será la última bala en el cargador para la compañía. También viene la caballería en forma de una nueva entrega de *Metal Gear* con Big Boss como protagonista, un *Gran Turismo*, *Jak & Daxter* en un viaje portátil e incluso *Resident Evil* tendrá una entrega exclusiva para PSP. Crucen los dedos.

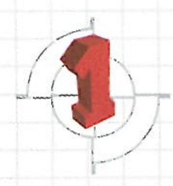








Sony rediseña su portátil y le quita el UMD para hacer frente a Nintendo DS de una vez por todas



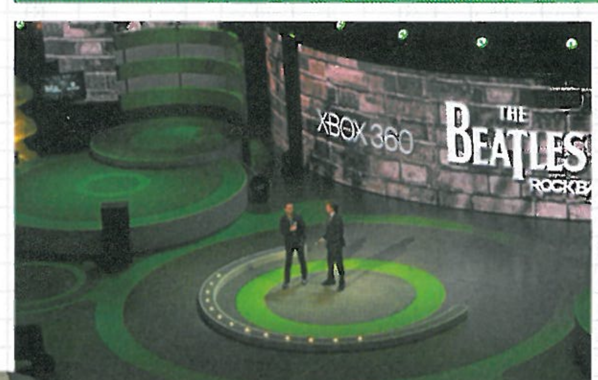
MICROSOFT SE LLEVA EL E3

Profetas en su tierra.

El principal protagonista de la feria fue Microsoft. Desde el primer instante tomaron el mando en su tierra, Estados Unidos. Empezó el desfile con Paul McArtney Ringo Starr en escena, anunciando *Rock Band Beatles*. Le siguió Tony Hawk. Tras él, unas cuantas demos y anuncios de juegos exclusivos para su consola: *Left 4 Dead 2, Crackdown 2, Halo Reach, Forza 3, Joy Ride, Shadow Complex*, el anuncio de que Metal Gear pisaría Xbox 360 por primera vez y *Alan Wake*.
Cuando parecía que todo el pescado estaba vendido, Steven Spielberg hizo acto de presencia para hablar del futuro de los videojuegos. *Project Natal* comenzaba a tomar forma. El encargado de descorrer por completo el velo de misterio que envolvía tal invento fue finalmente Peter Molyneux: una cámara con captación de movimiento en 3D y micrófono incorporado. Una nueva era para los videojuegos en el que no es necesario el uso del mando para interactuar con la consola y sus juegos.
Se mostró un ytrailer y una pequeña demostración muy bien orquestada que olía a montaje. Un par de días. después pudimos probar *Project Natal*. Sólo necesitamos tres palabras para definir la experiencia: funciona, es alucinante.
Tuvimos ocasión de pasar un rato con Milo y las sensaciones son simplemente asombrosas. También pudimos ver una demo de *Burnout Paradise*, juego ya lanzado, adaptado al control de Project Natal. Simple y muy intuitivo, parece que siempre lo hubiésemos jugado así.
El futuro de los videojuegos ya tiene apellido, Natal. El propio Peter Molyneux nos puso como posible ejemplo de lo que puede ofrecer el siguiente caso: Encendemos la consola y lo que se ve en pantalla es nuestra propia habitación, como si fuera un espejo. Entonces vemos cómo en ella entra un asesino con un cuchillo. ¿Que haces? Puedes usar todo lo que hay en tu habitación para salir al paso de la situación. Tú eres el juego. ¿Aún alguien duda que esto no sea el futuro? *Project Natal* por sí sólo se merece el número uno de nuestra lista. Pero es que además le acompañan un buen puñado de bombazos para Xbox 360.



Project Natal va a cambiar para siempre el mundo de los videojuegos





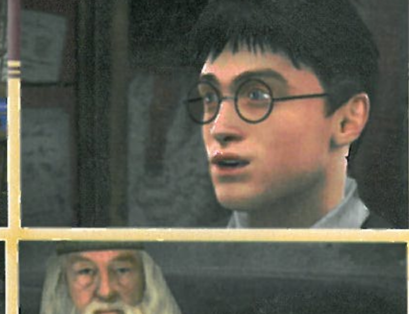


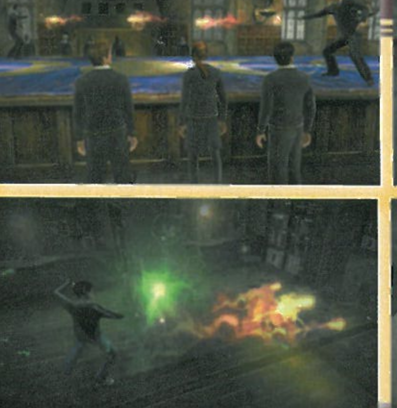
Harry Potter

Harry Potter ha vuelto. El mago más famoso del mundo regresa a la gran pantalla con "*Harry Potter y el Misterio del Príncipe*" y, como no podía ser de otra manera, también lo hace al mundo de los videojuegos.

Es uno de los grandes fenómenos sociales desde hace tiempo, tanto a nivel editorial como en el mundo del cine. Como era de esperar, el mundo del videojuego no podía mantenerse al margen y por ello, Harry Potter aterriza una vez más en nuestras consolas. ***Harry Potter y el Misterio del Príncipe*** llega a Wii con la intención de aprovechar las posibilidades que la plataforma de Nintendo nos ofrece. Como podréis imaginar, en este título nos pondremos en la piel del mago entre los magos para resolver todos los enigmas que se van planteando en Hoghwarts. Entre estos misterios encontramos un libro mágico de pociones, que utilizaremos para elaborar nuestros propios mejunjes. Además deberemos enfrascarnos en peleas mágicas, en las que deberemos demostrar porque somos el elegido entre todos los aprendices de magos de la escuela. Por otro lado, debemos liderar a Gryffindor para que se alce con la victoria en el prestigioso torneo de Quidditch.

Acompañándonos en la historia estarán nuestros amigos Ron Weasley, Ginny Weasley y Hermione Granger, como en el resto de la saga. Además nos cruzaremos en el camino a viejos conocidos como Draco Malfoy y el









El elegido

profesor Snape, que tendrán gran relevancia en esta entrega. Por su parte, Dumbledore, ante la creciente amenaza del regreso del temido Voldemort, decide instruir personalmente a Harry para la que será la batalla final que se desarrollará en las próximas ediciones.

El juego nos muestra éstas y otras muchas aventuras del mago a lo largo de grandes y cuidados escenarios, entre los que nos guiará Nick "Casi Decapitado", uno de los fantásticos personajes que habitan en la escuela.

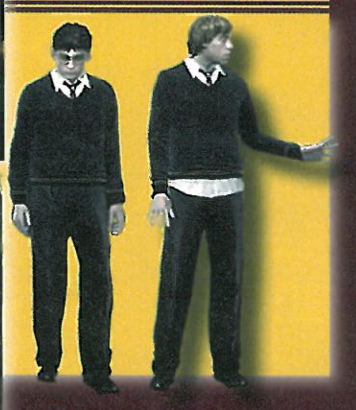
La adaptación del título a los controles propios de Wii es muy apropiada, con movimientos muy intuitivos a la hora de realizar los hechizos, elaborar las pociones, combatir en duelos y ser buscador en el equipo de Quidditch. Su apartado gráfico es más que aceptable y se sigue de forma lógica el hilo argumental del título.

Un juego para todas las edades, en que los pequeños disfrutarán (sobretodo los amantes de la saga) y los mayores, pese a lo que puedan creer, también. Sin duda, un acierto llevar este título a Wii por las posibilidades que nos ofrece.

> Por Julio del Olmo

GRANDES DESCUBRIMIENTOS PARA HARRY POTTER



Mago, en tres sencillos pasos

HECHIZOS

En esta aventura deberás enfrentarte a otros estudiantes en duelos mágicos, donde cada uno deberá mostrar sus habilidades para derrotar al contrario. Encadena hechizos y acaba con tus rivales.

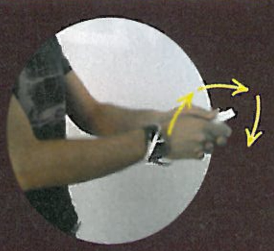



CONSEJO

Si varías los hechizos conseguirás aturdir al rival. Además cuanto más rápido los realices más efectivo. No olvides protegerte.

QUIDDITCH

Eres el buscador y capitán del equipo de Gryffindor, y el que deberá llevarles hasta la victoria. Sudido en tu escoba, surca los cielos tras la Snitch dorada y cógela antes que lo hagan tus contrincantes.




CONSEJO

Concéntrate en pasar por los círculos que te guían hacia la snitch dorada y no dudes en chocar contra los contrarios, ellos no lo harán.

POCIONES

Gran parte de la historia gira en torno a un misterioso libro de pociones que Harry encuentra y del que se vale para convertirse en el mejor estudiante de la clase. Deberás preparar preciadas pócimas con su ayuda.




CONSEJO

A la hora de elaborar las pociones, guíate por la vibración del mando y fíjate bien en los ingredientes, que algunos se parecen bastante.

PABLO SEGÓBRIGA Y JAVI MARTÍN se enfrentan en un duelo de magos de lo más amistoso.

Magia real

Aprovechando el tirón del estreno de la película y el videojuego de Harry Potter nos adentramos en un mundo mágico, donde sobra ilusión.

El mundo de la magia suma ilusión y trabajo a partes iguales. Nada más cruzar la puerta de la sala Houdini de Madrid la ilusión nos atrapa, rebosa por todas las esquinas del local. Poco después descubrimos la parte de trabajo representada en una escuela de magos que acoge a chicos y chicas de todas las edades con ganas de aprender. Sentándonos con ellos descubrimos a los que serán los próximos grandes magos españoles, que derrochan simpatía, educación y muchísimo entusiasmo. Como no podía ser de otra manera, todos conocen a Harry Potter, con el que, como ellos mismos reconocen, les han comparado en alguna ocasión. Sus ídolos, sin embargo, son mucho más de carne y hueso que el personaje creado por la escritora británica J.K. Rowling. Entre los más repetidos están David Copperfield, Karim, o los que nos acompañaron: Pablo Segóbriga y Javi Martín.

Ambos con una trayectoria profesional muy amplia a sus espaldas reconocen seguir disfrutando de la magia como el primer día y aseguran que el público es, sin duda, lo más importante en todo momento, lo que les da o quita el prestigio. Tampoco se muestran ellos ajenos al fenómeno mundial llamado Harry Potter y reconocen que con cada nuevo estreno, ya sea de libro, película o videojuego, el mundo de la magia recibe un espaldarazo que acerca a más gente a este vibrante mundo. Vibrante, porque una vez entras no quieres salir nunca más.

Magia real, ya sea de escenario, de cerca o mentalismo. Magia con todas las letras que te hará disfrutar.

MAGOS Y JÓVENES PROMESAS, LOS VERDADEROS POTTER



HOUDINI, LA MECA DE LA MAGIA

Pocos sitios en Madrid derrochan mayor encanto que la sala Houdini de Madrid (calle García Luna 13). Sus espectáculos diarios destinados a todos los públicos son un buen plan, que no muchos conocen y que una vez vayan nadie olvidará. Además de poder disfrutar de magia de cerca, de escenario, mentalismo e incluso espiritismo, respirarás un ambiente amable que te hará sentir como en casa desde el primer momento. Todos los magos que por allí actúan tienen un objetivo claro: tu diversión, y lo hacen desde la privilegiada posición del que ha convertido su mayor afición en su trabajo. Por ello, darse una vuelta por la sala Houdini es, sin duda, toda una experiencia que repetirás. Desde Marca Player recomendamos hacer una visita a este lugar de encuentro, donde la ilusión y el público es lo más importante.









PABLO SEGÓBRIGA

"SI TE ENAMORAS DE LA MAGIA, ELLA SE ENAMORARÁ DE TI"

Pablo Segóbriga es uno de los grandes magos del país y director de la sala Houdini. Nacido en Saélices, un pequeño pueblo de Cuenca, lleva varios años en la magia. Y los que le quedan.

> ¿Cómo llegaste a la magia?
Fue por casualidad. Cuando era muy pequeño vino a actuar a mi pueblo un mago llamado Barceló. Me impresionó tanto lo que hacía que me quede prendado. Además, mi hermano tenía un libro de magia que casi no usaba y me fui adentrando yo mismo en este mundo.

> ¿Qué recomendarías a todo aquél al que le gustaría dedicarse a la magia?
Que tenga afición, eso es lo más importante. La magia es tan generosa que se adapta a cualquier persona. Todo el mundo puede hacer magia.

> De todo tu repertorio, ¿cual es el juego al que más cariño tienes?
Personalmente me gusta el del pollo. En un principio me costaba mucho enganchar al público con él pero después de trabajarlo mucho se ha convertido en uno de los preferidos del público, y yo lo hago con un sentimiento muy especial. Aunque, como dijo un lumbreras: Se me ven los hilos...(risas).



JAVI MARTÍN

"HARRY POTTER HA AYUDADO MUCHO A LA INDUSTRIA DE LA MAGIA"

Javi Martín, nacido en Suiza, es todo un especialista de la magia cómica, que convierte sus actuaciones en auténticos espectáculos de ilusión y muchas sonrisas, un cóctel muy atractivo para cualquier público.

> ¿Quién fue la persona que te acercó al mundo de la magia?
Fue mi padre. El hacía juegos con monedas y cartas y me despertó el interés por todo este mundo.

> ¿Qué es lo que menos te gusta de la magia?
Lo peor de la magia es copiar. Copiar estilos es perjudicial porque el que copia no perdura. No tendrá su propio estilo.

> ¿Qué opinión te merece Harry Potter?
Favorece, sin duda, al mundo de la magia. Cada vez que hay un estreno se nota en el público porque sube. Ha supuesto un espaldarazo a este mundo.

> ¿Qué es lo más curioso que te ha pasado en un escenario?
Un día en Vitoria pedí una voluntaria que subiera y cuando llegó se me tiró encima diciendo: "éste es para mí". Los dos en el suelo tirados y con el marido mirando. Imagínate el momento.



Recetario









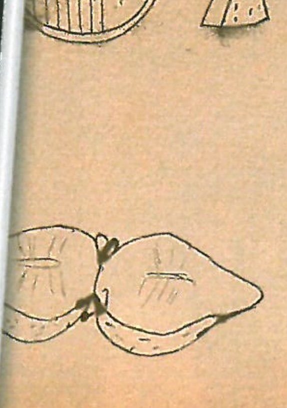


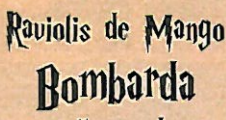
Polos de sandía Petrificus Totalus

Tenemos que conseguir hacer unos triángulos de sandía. Para ello, una sandía entera la cortaríamos en 3 grandes gajos, y de cada gajo sacaríamos 8 ó 9 triángulos de un dedo de grosor. Le clavamos un palo de polo o de brocheta en la parte curva y lo metemos al congelador. Para que no se pegue al plato, ponemos una capa de film transparente en el plato que, al ser cóncavo, deja 'flotando' los polos de sandía. Cuando estén muy fríos (no congelados del todo) los sacamos y los espolvoreamos con el ingrediente secreto del hechizo, la pimienta japonesa o sansho. El efecto de esta pimienta sobre la lengua es paralizante, como si la dejase dormida.



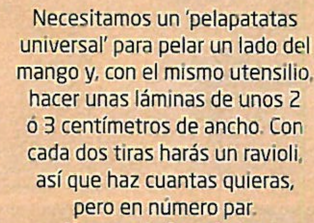






Raviolis de Mango Bombarda rellenos de mangostán

Necesitamos un 'pelapatatas universal' para pelar un lado del mango y, con el mismo utensilio, hacer unas láminas de unos 2 ó 3 centímetros de ancho. Con cada dos tiras harás un ravioli, así que haz cuantas quieras, pero en número par.



Por otro lado, pela los mangostanes para sacar el fruto comestible, que está dentro. Si no lo has visto antes, el mangostán cuenta con una cáscara externa que no se come y es carnosa (como una ciruela dura) y unos gajos internos como los de una mandarina. Para pelarlo haz un corte horizontalmente, de un par de milímetros, que te permita abrir la fruta sin cortar los gajos. Escoge los gajos que no tengan hueso y sepáralos.

Para hacer los raviolis pon dos tiras de mango en forma de cruz y en el medio coloca el gajo de mangostán. Dobla las tiras de mango, como haciendo un pequeño paquetito cuadrado. Como son muy delicadas, hazlo con la punta de un cuchillo en lugar de usar los dedos para que no se rompan.

A la hora de servir, espolvorea generosamente los raviolis con granitos de Peta Zetas. La explosión de sabores y efectos explosivos es genial.



Bombones de fresa con polvos mágicos

Lava las fresas (cuanto más dulces, mejor). Córtalas a la mitad y colócalas en el plato en el que van a ser servidas. Espolvoréalas con diferentes especias o azúcares que te vengan a la mente. Nuestra sugerencia: ralla un caramelo Fisherman's Friend, espolvorea Peta Zetas (otra vez), ralla una onza de chocolate, o un ladrillo de azúcar. Otras variantes incluyen curry, azafrán, coco rallado, pimienta, sansho,... o cualquier otra especia.



INGREDIENTES

Un trozo de sandía (1/6 es suficiente)

Sansho (pimienta japonesa)

Medio mango

1 mangostán

Un sobre de Peta Zetas (fresa o cola)

10 fresas

Una onza de chocolate

Un ladrillo de azúcar

Un caramelo Fisherman's Friend



Una Aventura Renacentista

El siglo XV, una época que supuso el renacer de la cultura europea. Su centro neurálgico fue Italia y gracias a Ubi Soft, también las consolas de nueva generación y los PC.

Hace pocos meses que se conoce a ciencia cierta la existencia de esta secuela. El primer detalle que se supo fue el aspecto del protagonista, muy similar a Altair, y la época en la que se desarrollaría la acción, el renacimiento italiano, concretamente en el año 1486.

En este punto muchos nos preguntamos ¿Porqué aquí y no en cualquier otro punto de la historia con más guerras? La respuesta es tan simple que asusta, estos tiempos supusieron un cambio de rumbo en nuestra civilización, y desde Ubi Soft querían dejar entrever que quizá los Assassini tuvieron algo que ver con el desarrollo de los acontecimiento.

Casting

Los Medicis

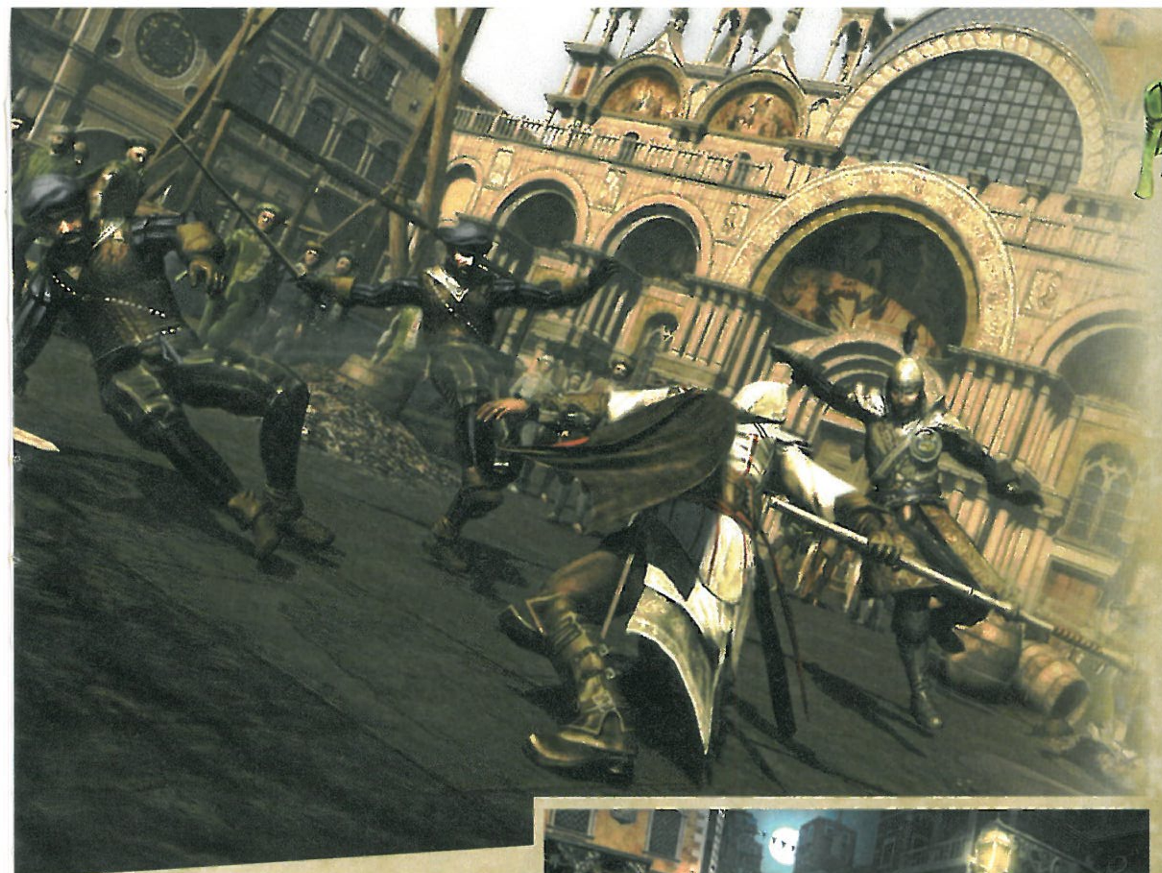
El poder en la sombra

Al mando de la ciudad de Florencia, los Medicis controlaban el sistema bancario de la época. Eran los mecenas de gran parte del arte renacentista

Un genio en su campo

Este filósofo y pensador nacido en 1469 es otro de los grandes personajes ' en activo' en la época de AC2. Jugará un papel imporante en la trama.

Machiavello







De esta manera encarnamos a Ezio Auditore di Firenze, un miembro de la nobleza traicionado por las familias que gobiernan Italia. Su objetivo, vengarse de todos ellos y erradicar la corrupción que carcome el sistema desde dentro. Para conseguirlo se ayudará de un antiguo código escrito por uno de sus antepasados, cuyo nombre era Altair ¿os suena?

Así pues, las habilidades del protagonista son de inicio similares a las de su predecesor. Puede escalar cualquier edificio (incluidos edificios históricos como la La Basílica de San Marcos, El Gran Canal de Venecia, El Puente de Rialto...), utilizar armas con maestría o camuflarse entre la muchedumbre como uno más entre la miríada de peatones que poblarán cada una de las calles.

Además contará con la ayuda de un hombre como Leonardo Da Vinci, del »



El posible objetivo de Ezio

La familia Sforza era una de las grandes familias de Milán, pero con demasiados cadáveres a sus espaldas.Giovanni fue el primer marido de la infame Lucrezia Borgia.

La sonrisa más famosa

La modelo más famosa de Leonardo Da Vinci hará acto de aparición en el juego. Si te acercas a Lisa Gherardini, estate atento a ver si está sonriendo.



Inventos

El maestro Leonardo

Este italiano nacido el 15 de abril de 1452 es el padre de la edad moderna. Hace acto de aparición en Assassins Creed 2 como amigo del protagonista y su exclusivo proveedor de armas.



Las dagas dobles

Aunque tienen un aspecto similar al de las dagas de Altair en la primera entrega, estas son invención del genio italianos. No sirven para ser usadas en combate, únicamente para los momentos de sigilo.



Por los aires

Este es uno de los avances que realmente sí que creó Da Vinci. Estudió la manera de volar de las aves y de ahí sacó un prototipo de aspecto muy similar al que veremos en el juego de Ubi Soft.



Arma secreta

Las armas de fuego ya empezaban a tener cierto éxito, aunque solían ser de lo más aparatoso. Por eso destaca esta pistola portátil bajo la manga. Nunca llegó a existir en la realidad.



que siempre se ha rumoreado que no era precisamente un católico ferviente, por lo que no sería un gran amigo del orden establecido en la época. Todo un hombre de confianza que ya le hubiera gustado tener de su lado a los mejores asesinos de la historia.

Otras novedades que se han incluido son los ciclos noche-día, que nos permitirán realizar ciertas misiones en un momento determinado del día.

Las ciudades que visitaremos y han sido desveladas: Venecia, Roma, Florencia y el campo de la Toscana para poder viajar de un punto a otro de una manera dinámica.

Se trata de uno de los juegos más esperados del año. Por lo que hemos podido ver promete alcanzar cotas más altas que la de su predecesor. El tiempo le dará la razón.

› Por Juan "Xcast" García

DE ESTA GUISA SE presenta nuestro protagonista, adaptado a la moda de la época.

Entrevista

Sebastien Puel

"Una época que cambió el mundo"

EL PRODUCTOR DE LA NUEVA ENTREGA DE ASSASSIN CREED nos cuenta el porque de situarlo durante el renacentismo

› ¿Por qué habéis escogido el Renacimiento Italiano como el próximo escenario para Assassin's Creed?

› Cuando definimos Assassin's Creed, queríamos tratar periodos esenciales de la historia: los momentos en los que todo cambia, que definen el mundo en el que vivimos hoy. Es el caso de la Primera Cruzada: este periodo de tiempo estableció el equilibrio entre Civilización y Religión.
En Assassin's Creed II, nos preguntamos: ¿Cual es el siguiente momento histórico decisivo? La respuesta fue fácil de encontrar: en unos años y en un sitio muy pequeño, un grupo de genios cambiaron radicalmente TODO, inventaron una visión moderna del mundo, en la que el centro ya no era Dios, si no el hombre. Cambiaron la política, la arquitectura, el arte de la guerra moderna y la diplomacia - ¡inventaron el sistema bancario de hoy en día y la publicidad! ¡Un hombre incluso inventó aviones, helicópteros y tanques! Esos hombres eran Botticelli, Machiavelo, Leonardo Da Vinci y los Medici. El sitio es Italia.
Es la historia tal y como la hemos aprendido. Pero también eran tiempos crueles, pautados por la Guerra, la traición y el crimen...

› El Renacimiento fue punto de encuentro de algunas de las personalidades más reconocidas. ¿Podremos conocer a algunas en el juego?

› Por ejemplo, Leonardo Da Vinci es uno de los personajes secundarios. Para Ezio él es al mismo tiempo un mentor... y su proveedor de armas. El jugador podrá conocer a otros grandes personajes de la historia como los Medici, Machiavelo...

Una novia para Ezio

El factor social será mucho más importante en Assassins Creed 2 y por tanto Ezio podrá aliarse con distintos personajes para apoyarse mutuamente. Por ejemplo, Paula.

Paula

Para liberar tensiones

Llevarse bien con un determinado estrato social tiene sus ventajas. Por ejemplo, las prostitutas de la época nos echarán una mano (o dos) siempre que puedan.

Cortesanas

CON ESTOS PRECIOS VA A JUGAR HASTA EL TATO

EA

2 JUEGOS POR SÓLO
19,95€ PVPR *
CADA UNO

1 JUEGO POR SÓLO
29,95€ PVPR

HOLA
mi nombre es
EL TATO



*Disponible para PLAYSTATION 3 y XBOX 360 hasta el 31 de julio.

Infórmate de éstas y otras promociones en: www.vaajugarhastaeltato.com



El todopoderoso

ZEUS, EL DIOS SUPREMO

El arma del Dios Supremo es el rayo y no una espada flamígera y sería imposible que un simple humano pudiera plantarle cara.

Menos efectista en la mitología

ARES, DIOS DE LA GUERRA

Los griegos lo imaginaban como un soldado con armadura, muy grande y fuerte, pero sin espada de fuego ni apéndices arácnidos.

Natural del pantano de Lerna

LA HYDRA

Al contrario de lo que se cuenta en el juego, la Hydra no estaba en el Mar Egeo, sino en el pantano de Lerna, entrada al inframundo

Nunca fue violento ni hostil

EL AVE FÉNIX

Nunca ha sido agresivo; es un ave mitológica, que se aparece en Egipto cada cierto tiempo, pero no tiene nada de violento ni hostil.

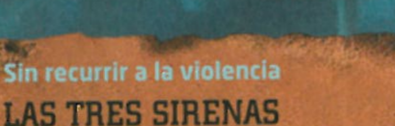

XBOX
LIVE
Así es la Nueva Experiencia XBOX
¿Te gustan los juegos, el cine y estar con los amigos?
Pues Xbox 360 te brinda un nuevo universo de posibilidades que te permiten disfrutar al máximo de tus hobbies favoritos. Descubre la diversión más auténtica, descubre Xbox LIVE.
Diviértete con tus amigos
Si te gusta compartir experiencias con tus amigos, con Xbox LIVE vas a pasártelo en grande. Gracias al magnífico servicio online de Xbox 360 podrás chatear y comunicarte con tus amigos siempre que quieras. Y si encima, conectáis la cámara Xbox LIVE Vision ¡podréis veros a través del televisor mientras habláis! Pero esto no es lo mejor, porque la mayoría de los juegos incorporan modalidades online con las que podrás compartir con tus amigos experiencias inolvidables.
Personaliza tu avatar
La nueva interfaz de Xbox LIVE es más flexible y elegante que nunca y, encima, ¡puedes personalizarla a tu antojo! Sí, porque podrás crear fácilmente un personaje que será tu vivo retrato virtual..., o el de quien tú quieras.
Así, navegar por los diferentes menús resulta mucho más fácil y divertido.
Un catálogo insuperable
Sólo con Xbox 360 disfrutarás de más de 1.000 títulos diferentes, muchos de ellos exclusivos. Aventuras, Acción, Deportes, Música, Familiares... De todo y para todos. Y sólo con Xbox LIVE podrás descargarte películas en alta definición, expansiones para tus juegos favoritos o incluso títulos exclusivos a través del Bazar de Juegos online, ¡que además puedes probar gratuitamente antes de hacerte con ellos!
Para más información entra en www.xbox.es

¿MITOLOGÍA O INVENCIÓN?

Ponemos a prueba el universo imaginario de God of War con la ayuda de un experto en la materia, el filólogo Alberto Bernabé, toda una eminencia en el estudio de la épica griega y el orfismo.

Con la tercera entrega de la saga a la vuelta de la esquina (por decirlo de alguna manera, ya que tendremos que esperar hasta el próximo marzo), hemos querido analizar algunos de los elementos más característicos de la saga *God of War* junto a un experto en épica griega. El profesor Alberto Bernabé nos acompañó en el visionado de algunos de los momentos más importantes de la saga, así como de las primeras escenas jugables de *God of War III*, y nos dio su honesta opinión sobre la idea que Santa Monica Studios plasma en sus títulos. A grandes rasgos, Bernabé destacó que mientras la saga de videojuegos plantea prácticamente todos los retos como algo violento, la épica griega es mucho más rica y variada y alberga una gran cantidad de recursos que evitan la violencia. También nos contó que en los relatos griegos nadie había plantado cara a los dioses, que son intocables (a excepción de Diomedes, que hiere a Afrodita en la Ilíada) y que Kratos, aún siendo un personaje totalmente inventado, se asemejaba en ciertos detalles a Heracles.

› *Por Lázaro "Doc" Fernández*



Sin recurrir a la violencia

LAS TRES SIRENAS



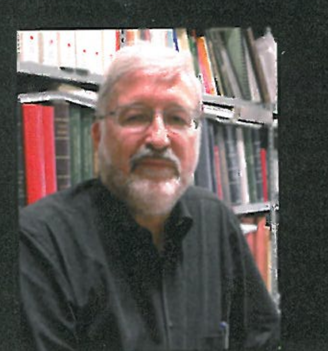
Según la mitología, para vencerlas simplemente había que ignorar su canto. En GOW habrá que recurrir a la violencia.

La divinidad de los infiernos

PERSÉFONE



Esta divinidad no se pelea con nadie y no lleva armadura. No tiene una función "guerrera". Es simplemente la diosa de los muertos.



ALBERTO BERNABÉ
Director de Filología Griega de la Universidad Complutense

› Como Heracles

Kratos, absorto en los poderes que le otorga Zeus, acaba con la vida de su mujer y su hija, al igual que Heracles en su locura.



› Referencia

La mitología es un elemento de referencia y, aunque en ocasiones es algo violenta, no tiene por qué serlo necesariamente.

› No hay superhéroes

En la mitología griega no hay superhéroes. Cada uno afronta los problemas como puede y en muchas ocasiones se valen de su propio ingenio.

› Dioses inmortales

Los dioses griegos son inmortales, pero, en alguna ocasión, un humano (Diomedes) ha llegado a herir ligeramente a un dios (Afrodita).





¿Sabías que...?

- Xbox LIVE tiene 2 modalidades de suscripción:
  - Xbox LIVE Silver (gratuita).
  - Xbox LIVE Gold (de pago).
- Al comprar una consola Xbox 360, consigues una suscripción de prueba de Xbox LIVE Gold durante 1 mes.
- Xbox LIVE Gold te permite jugar online, obtener descuentos en tus juegos favoritos y descargarte contenido exclusivo ¡Sólo por 5€ al mes!





Personaliza tu avatar con todas las opciones que puedas imaginar y utilízalo para jugar y comunicarte con tus amigos en Xbox LIVE



Tus películas favoritas en alta definición

El mejor videoclub sin salir de casa. Sólo con Xbox LIVE podrás descargarte más de 250 películas a través del Bazar de Vídeo. Su amplia oferta y los 5 estrenos semanales lo convierten en un servicio imprescindible.

¿Todavía no te has conectado a Xbox LIVE?

Es tan sencillo como seguir estos 5 pasos:

1. Escoge tu consola Xbox 360: Arcade, Pro o Elite.
2. Conéctate a internet por Wifi* o por cable Ethernet.
3. Escoge tu suscripción: Silver o Gold.
4. Crea tu avatar y encuentra a tus amigos para jugar o chatear.
5. Dirígete al Bazar Xbox LIVE y compra contenido con los Microsoft Points. Podrás adquirirlos en tiendas, en www.xbox.es o directamente desde tu consola en Xbox LIVE.



Comparte tu cuenta de Windows LIVE Messenger y mantén siempre el contacto con tus amigos a través del chat de vídeo, voz y texto.

Conoce a más de 17 millones de jugadores sin moverte del sofá.



El Bazar de Xbox LIVE cuenta con más de 20.000 descargas esperándote.



*Accesorio no incluido, a la venta por separado.



SIEMPRE IN

Junior vuelve a las consolas con un título lleno de acción, que nos llevará a los lugares más recónditos en busca del Báculo

Tenemos hambre de Indiana Jones en forma de videojuego y aunque nos encantan los ***LEGO Indiana Jones,*** seguimos soñando con algo más "adulto". Cuando leas esto, ***Indiana Jones and the Staff of Kings*** ya debería estar en todas las tiendas para Wii, DS, PSP y PS2. ¿De qué va? En 1939 el ejército alemán busca objetos místicos, según la obsesión por lo paranormal de Hitler. En esta ocasión los nazis han concentrado su búsqueda en el Báculo de Moisés o "El Callado de Dios" como muchos estudiosos se aventuran a llamarlo. Esta reliquia tendría tal poder que desequilibraría la balanza a favor de los alemanes. Pero no hay de que preocuparse porque Indy también acudirá en su búsqueda. Acción, plataformas, puzzles y lugares tan variopintos como las ciudade de San Francisco, Panamá o Nepal.

> ***Mario Fernández***

EL LÁTIGO ES UNA extensión de su brazo.

ES LA HORA DE vaciar vuestras barras de vida.

DIANA

Conversaciones con Nacho Ares

IGUALITO QUE INDIANA

Recordáis la escena de *Indiana Jones y la Última Cruzada* en la que Indiana Jones hacía una ruta montado a caballo? Pues Nacho Ares, director de la Revista de Arqueología, también la ha hecho.

ARRESTADO EN EGIPTO

Como todo buen aventurero, Nacho Ares ha tenido problemas con la ley... aunque por suerte todo quedó en un susto. En el 98 el guía que acompañaba a Nacho se quedó afónico y pidió a nuestro héroe que explicase las ruinas a los asisentes, pero en Egipto está prohibido hacer de guía si eres extranjero. La policía le arrestó y fue llevado a comisaría.

PERDIDO EN EL DESIERTO

Para Nacho sobrevivir en condiciones extremas es bastante normal. Quedarse tirado en medio del desierto a 40° de calor es un peligro que no tiene misterios para Nacho: "hay que llevar siempre una botella de agua e intentar parar cualquier coche que pase"

A LO TOMB RAIDER

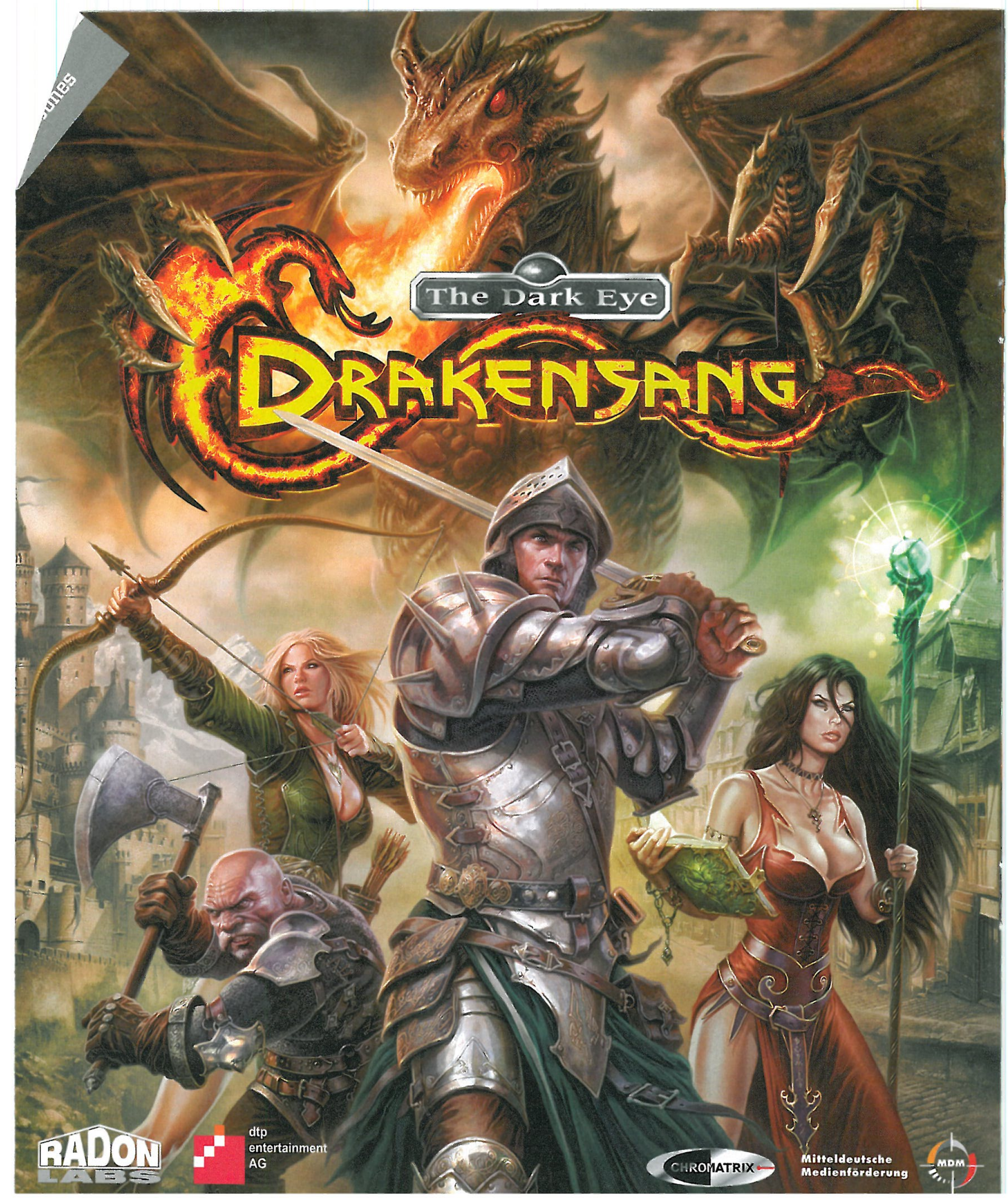
En la meseta de Giza tuvo la oportunidad de entrar en la tumba de Merisankh, cerrada siempre al público. Cuando se disponía a entrar el guarda de la tumba decidió que prefería esperarle fuera, ya sabéis... por si las momias. "Pasé miedo porque son 10 metros de bajada y estaba totalmente solo, con la única luz de mi linterna". Y quién no...

¿AGENTE DE LA C.I.A.?

Al volver del Oasis de Bahariya en el Desierto Líbico, Nacho viajaba tranquilamente en un Jeep, tras haberse presentado a las autoridades arqueológicas del lugar. De repente el conductor se detuvo en medio del desierto y recogió a dos hombres armados y vestidos con chilabas, que le hicieron preguntas sobre la C.I.A.

LA LUZ DE LA LUNA

En uno de sus viajes a Egipto, Nacho se subió en un autobús de mala muerte al caer la noche. "No usaba las luces, le bastaba con la luz de la luna llena."


The Dark Eye
DRAKENSANG
RADON LABS
dtp entertainment AG
CHROMATRIX
Mitteldeutsche Medienförderung
MDM

HÉROES DEL ARCO IRIS

VIDEOJUEGOS CON MUCHO ORGULLO GAY

Luchan, combaten, espían, ayudan, cantan... y proclaman su sexualidad sin tapujos. Los juegos está lleno de referencias gays. Descubre algunas.

Cada año en torno al 28 de junio celebramos el aniversario de los Disturbios de Stonewall (Nueva York) de 1969. Es el *Día del Orgullo Gay*.

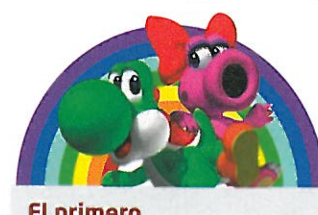
No hace falta bucear demasiado hondo para encontrar referencias homosexuales en videojuegos desde hace muchos años. Personajes transformistas, transtornos de identidad relacionados con la sexualidad, bodas entre personajes del mismo sexo...

Se ha especulado respecto a la orientación sexual de muchos personajes, pero algunos proclaman, como subidos a una de las carrozas de la marcha del *Orgullo Gay*, su auténtica orientación sexual sin pudor. Vaan, el jovencito rubio lo hace en *Final Fantasy XII*, Makoto en *Enchanted Arms*, y Benimaru en *King of Fighters*. Uno de los casos más recientes es el del hipermusculado Vamp de *Metal Gear Solid 4* y que en *MGS2* confesaba haber tenido relaciones con el Comandante Scott Dolph. Más que probable es la homosexualidad del Señor Tingle que aparece en los juegos de *Zelda* y desea con fervor convertirse en una hada. Quizá más dudosas sean las del Don Flamenco de *Punch Out!!*, y las nunca confesadas de Eagle y Zangief (*Street Fighter*).

En *Streets of Rage 3*, podías optar por escoger a un personaje a lo Village People y en *Chronno Trigger*, Flea confesaba ser un hombre atrapado en un cuerpo de mujer. La mítica escena de cama de Hana y Rain en *Fear Effect* introdujo el amor lésbico en los videojuegos. Lo que está claro es que son muchos los juegos que tratan con naturalidad la homosexualidad. *Fable* permite las bodas entre personajes del mismo sexo, como *Mass Effect* o los *Sims*.

¿Quiénseráelsiguienteensalirdelarmario?

› ***Por Chema Antón***



El primero

UN DINOSAURIO ROSA Y SARASA

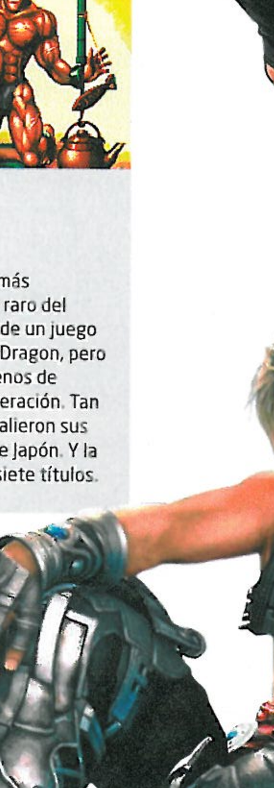
Ya por 1988, uno de los personajes de Super Mario Bros 2, Birdo, comentaba que prefería que le llamasen Birdetta. En ocasiones posteriores le hemos visto acaramelarse mucho con el bueno de Yoshi, otro dinosaraurio de su mismo sexo.



Muy raro

CHO ANIKI

Es un canto a lo más estravagante y raro del mundo gay. Se trata de un juego de lucha a lo Double Dragon, pero cargado de iconos llenos de pluma, hasta la exageración. Tan extraño que nunca salieron sus musculosos protas de Japón. Y la serie ya cuenta con siete títulos.




ARMA II
"Vuelve el shooter de simulación militar más realista..." MARCA PLAYER
JUNIO 2009
ARMA 2: EL SIMULADOR MILITAR DEFINITIVO
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
www.arma2.com
Bohemia Interactive
505 GAMES
Copyright ©2009 Bohemia Interactive. Todos los derechos reservados - ARMA 2 TM y Bohemia Interactive TM son marcas comerciales de Bohemia Interactive. Publicado por 505 Games.



Clicks

Los 'clicks' de Playmobil llegan al mundo de los videojuegos con dos aventuras gráficas para PC, que serán las primeras de una extensa serie de entregas. Del plástico al píxel...

Desde que en el año 1974 el carpintero Hans Beck inventara a los famosos 'klicky' (así es como se conoce en el resto del mundo a los muñecos que en España llamamos clicks), estos simpáticos personajes de eterna sonrisa han vendido más de 2.200 millones de unidades en más de 70 países distintos. Todo un récord de ventas que los han convertido en uno de los muñecos más famosos de la historia y a la empresa que los fabrica, a la juguetera más grande del planeta.



Ahora, Playmobil Interactive nos trae nuevas aventuras de los clicks en formato virtual, aunque no es la primera vez que estos muñecos prueban en el mundo de los videojeugos. Los clicks ya protagonizaron aventuras en Gameboy (*Laura y el Secreto del Diamante*, 1995), PC (*Alex construye su granja*, 1998), en PS2 (*Hype - The Time Quest*, 2001) y en Nintendo DS (*Playmobil: Piratas al abordaje*, 2008). Pero ahora se pasan a la aventura gráfica, con dos títulos para PC que ya están a la venta.

La caza del Tesoro* y *Emergencias son dos entretenidos títulos para niños que incluyen todo tipo de materiales reales de los clicks para desarrollar sus aventuras. El mítico barco pirata, el coche de bomberos o el helicóptero de rescate, tres clásicos de los clicks, aparecen aquí para ser manejados a golpe de ratón.



En breve, Micronet, la empresa española que edita los juegos, lanzará dos nuevas aventuras: ***¡Precaución Obras!*** (un juego de construcción) y ***La Aventrua La Fortaleza del Dragón***.

› Por Gustavo Maeso







LEGO, BARBIE... LOS MUÑECOS 'TOMAN EL MANDO'

› Los clicks no son los primeros ni serán los últimos muñecos que saltan al mundo de los videojuegos. Entre los ejemplos más famosos hay que citar a los muñecos y piezas de construcción de LEGO, que ya cuentan con una extensísima serie de juegos y muchas más que vienen (Star Wars, Indiana Jones, Batman, Harry Potter, Lego Rock Band...). Pero hay otros ejemplos, como los títulos de Army Men, Barbie, G. I. Joe, Masters del Universo, Bratz, Mi Pequeño Pony...

"TODO HÉROE BUSCA SU LEYENDA..."

Tales of Vesperia™

¡El videojuego más vendido en Japón para X360 en 2008!

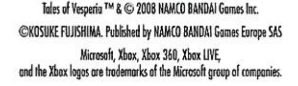


- La apasionante historia de un joven héroe embarcado en una lucha por la justicia, la verdad y la amistad.
- Personajes diseñados por el famoso dibujante de manga Kosuke Fujishima, creador de: "Ah! My Goddess" y "You're Under Arrest".
- Un motor para batallas en tiempo real que lo convierte en el juego de rol con las luchas más trepidantes, dinámicas y llenas de acción jamás creado.













5549 MARCA PLAYER DIRECTO



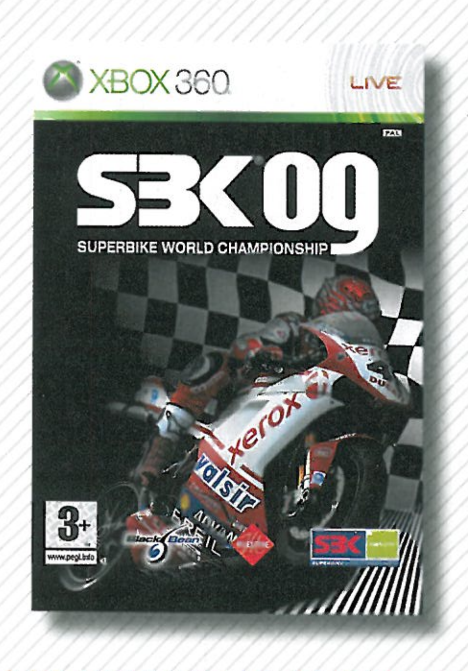
A partir de ahora el número de teléfono 5549 es el teléfono para concursar en todas las promociones de Marca Player. (Coste del SMS: 1,2 euros + IVA).
Los nombres de los ganadores no se publicarán en Marca Player; se contactará con los ganadores de manera privada a través de su número de teléfono; el envío de los regalos se realizará por correo ordinario (excepto mercancía de gran valor como videoconsolas, etc.) El envío de los premios sólo se realizará una vez. Si los envíos son devueltos no volverán a enviarse.

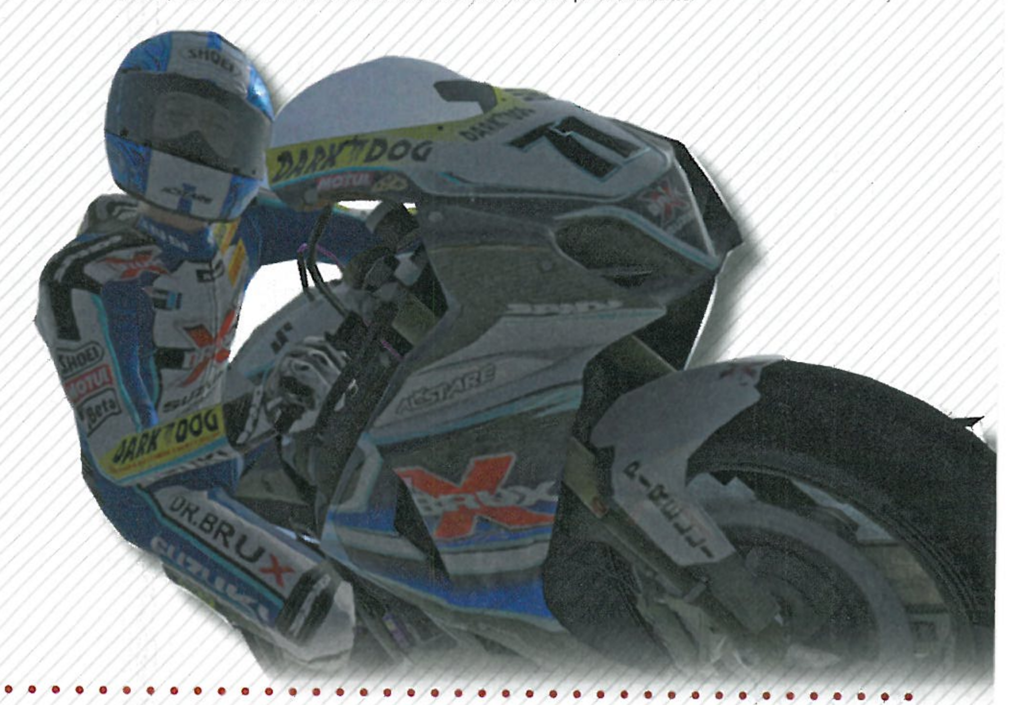
XBOX 360

MP SBK

SORTEAMOS 40 SBK 09

› Llega el videojuego oficial del Campeonato del Mundo de Superbikes. Y para celebrarlo Koch Media os regala 40 copias para Xbox 360. Si quieres quemar rueda en Xbox Live con el título de la presente temporada y emular a Checa, Xaus, Fonsi y compañía envía un SMS con el texto MP SBK al 5549. ¡Mucha suerte!





MP NARUTO

PS2

ATARI REGALA 5 COPIAS DE NARUTO SUN4

› Puedes ganar una copia de Naruto Shippuden Ultimate Ninja 4. Manda MP NARUTO al 5549.



MP BIONIC

PS3

TENEMOS 5 COPIAS DE BIONIC COMMANDO

› Sorteamos cinco copias de 'Bionic Commando' para PS3. Envía un SMS con MP BIONIC al 5549.



MP MUSH

WII

LLÉVATE UNA DE LAS 3 COPIAS DE MUSHROOM MEN

› Los hombres champiñón invaden tu Wii. Mándanos un SMS con el texto MP MUSH al 5549.



MP AUTO

NDS

5 COPIAS DE AUTOESCUELA TRAINER

› Micronet regala 5 copias de 'Autoescuela Trainer' para DS. Manda MP AUTO al 5549.



MP PROTO

XBOX 360

REGALAMOS 5 COPIAS DE PROTOTYPE

› Activision regala 5 copias de Prototype. Manda MP PROTO al 5549.



MP DRAK

PC

PARTICIPA EN EL RETO DRAKENSANG

› *Drakensang* va a ser el juego de rol de la temporada, un título de rol de toda la vida que llega con una edición de lujo, totalmente doblado al castellano, de la mano de FX Interactive. Regalamos 5 copias, pero para llevarse una hay que investigar un poco. Responde a la pregunta: ¿En qué pueblo de Aventuria se apareció, hace 250 años, el Dios Rastullah, donde anunció los 99 mandamientos? Puedes encontrar la respuesta en *www.fxinteractive.com/p222/images/especial-esp.pdf* ¿Sabes la respuesta? Envía un SMS al 5549 con el texto MP DRAK (espacio + tu respuesta).



MP IGLOO

HARDWARE

UN DISIPADOR GLACIALTECH IGLOO

› Glacialtech nos sorprende con este nuevo disipador de CPU multisocket que conseguirá mantener el rendimiento de tu equipo en óptimo estado durante los días veraniegos que nos esperan. Manda MP IGLOO al 5549.



COPA BURGUER KING-EQUIPO PRO MARCA PLAYER

¡TODOS A CINEGAMES!

Otro mes más nos juntamos durante la tarde del 25 de Junio para competir y disfrutar de nuestros juegos favoritos. Además, este mes, más y mejores premios que nunca. No pierdas la oportunidad de demostrar a tus amigos tus habilidades como jugón.



La última edición no defraudó. La quinta cita de los campeonatos patrocinados por Burger King, Microsoft, Asus, Konami, CineGames, Rip Curl, Ardistel y Marca Player fue un rotundo éxito. Y es que cientos de amigos y amigas de la revista se acercaron a jugar los campeonatos de la PES Liga 2009, el campeonato multijugador de ASUS con *Call of Duty* y la competición multijugador de *BIONIC COMMANDO*. En la próxima cita repetiremos PES 09 y campeonato en PCs Asus de *BLOOD BOWL* y *ARMA II* de Digital Bros... y más sorpresas.

Ahora llega, en breve, una nueva oportunidad de vivir una experiencia puntera a nivel mundial, en cuanto a entretenimiento se refiere.

A la pantalla gigante se le unen efectos especiales de luz y sonido, niebla... y muy pronto hasta olores. Respirar el humo de los casquillos vacíos mientras juegas a tu shooter favorito, oler la goma quemada mientras derrapas con nuevo coche tuneado, o sentir las explosiones gracias al force feedback de los asientos, hará seguro que experimentes los videojuegos como nunada mientras derrapas con nuevo coche tuneado, o sentir las explosiones gracias al force feedback de los asientos, hará seguro que experimentes los videojuegos como nunada mientras derrapas con nuevo coche tuneado, o sentir las explosiones gracias al force feedback de los asientos, hará seguro que experimentes los videojuegos como nunada mientras derrapas con nuevo coche tuneado, o sentir las explosiones gracias al force feedback de los asientos, hará seguro que experimentes los videojuegos como nunca la habías hecho en tu vida entera, ya sea la virtual o la real.

Desde Marca Player queremos que podáis disfrutar de los videojuegos de esta forma tan especial. Así que prepárate porque el día 25 de junio, desde las 17.00 de la tarde hasta las 22.00 horas, regresa esta aventura. En el Centro Comercial Isla Azul de Madrid podréis optar a una de las plazas mensuales para la final de la Copa Burger King que estarán en liza. Asimismo, podremos disfrutar de un campeonato especial de VIRTUA TENNIS, en Xbox 360, ¡¡¡y conseguir 1.000€ en videojuegos de SEGA!!!





¿DÓNDE?

EN EL **CC. ISLA AZUL**, MADRID, DE **17:00 A 22:00**

C/ Calderilla, 1. 28054 Madrid • Teléfono: 91 511 46 80
e-Mail: *info@islazul.com*

¿CÓMO PARTICIPAR?

ENVÍA UN MAIL A:
INFO@MARCAPLAYER.ES

Recuerda que puedes pasarte durante toda la tarde, estaremos hasta las 22:00 de la noche esperándoos.

Y ADEMÁS...

Y ESTE MES PUEDES LLEVARTE POR LA CARA HASTA ***¡1.000 EUROS EN JUEGOS DE SEGA!***

MÁS INFORMACIÓN EN NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK Y EN EL BLOG
WWW.MARCA.COM/BLOGS/MARCAPLAYERDIRECTO/







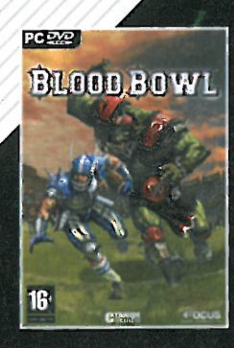














ESTAMOS EN facebook

ASÍ QUE NO TE OLVIDES DE AÑADIRNOS COMO AMIGO Y APUNTARTE A NUESTROS GRUPOS. TENDRÁS ACCESO PRIVILEGIADO A LOS CAMPEONATOS, SORTEOS, INFORMACIÓN Y ¡MUCHO MÁS!

Y ADEMÁS...

ESTE MES PODRÉIS JUGAR A LOS ESPERADÍSIMOS BLOOD BOWL Y ARMA II EN PCS Y PORTÁTILES ASUS!



GANADORES MAYO



PRO EVOLUTION

CAMPEÓN: **Diego Torres**
SUBCAMPEÓN: **Oscar Rodriguez Catalán**
3er CLASIFICADO: **Luis Bel**



Multijugador ASUS - Call of Duty



CAMPEÓN: **Flavio Chirciu**
SUBCAMPEÓN: **Antonio Amado**
3er CLASIFICADO: **Jean Carlos Dasilva**

Multijugador BIONIC COMMANDO



CAMPEÓN: **Antonio Amado**
SUBCAMPEÓN: **Daniel Guijarro**
3er CLASIFICADO: **Pedro Sánchez**

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto por qué se han emperrado en que las consolas sean como agendas electrónicas... de hace diez años.

Microsoft responde a la exclusiva de Sony con *Ghostbusters* haciendo multizona la versión de Xbox 360.



JOHN TONES
El responsable de todo esto

EL FUTURO ESTÁ AQUÍ, Y HACE SUDAR

El anuncio de Microsoft del ***Proyecto Natal*** en la reciente Feria de Muestras y Ganado Interactivo E3 ha levantado ampollas. Se trata de un detector de movimiento, imagen y voz que descarta cualquier tipo de mando: el cuerpo es el nuevo controlador, igual que el martes es el nuevo jueves. Ya hay entusiastas: un redactor de Joystiq jugó a *Burnout Paradise* y, afirma, la respuesta es asombrosamente precisa. Los jugadores de toda la vida temen otro fenómeno Wii, que traducido a los intereses del adicto medio viene a conllevar una reducción de robots, ninjas y muslos, y un aumento de abuelas, familias felices y spots televisivos insufribles.

A nivel de mecánicas de juego, Wii ha sido lo peor que le ha pasado al medio en lustros. Creer que la identificación de un jugador con su avatar pasa por la réplica física de sus movimientos es una idea tan insensata y paleta que su éxito solo es comprensible por su accesibilidad para grupos de personas que al fin pueden verse integrados entre sí. Es un *Pintoyó* de temporada.

Natal intenta ir algo más allá. Su detección de movimientos hasta extremos sorprendentes parece abrir nuevas vías para jugar, pero Microsoft ya parece aclarar con un revelador spot que Natal lo disfrutarán jugadores con el entusiasmo de un adolescente hiperactivo o de una cría en la edad del pavo. O dicho de otro modo: igual que Nintendo antes, Microsoft parece decidida a poner la tecnología punta al servicio de la chuminada.

EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS VIRTUALES

DE CÓMO ALICIA INVENTÓ EL PÍXEL

Creemos que lo hemos inventado todo, y no. Hace más de siglo y medio, un clérigo inglés devoto de la infancia inventó la ficción interactiva.

Siempre se citan determinados clásicos para trazar la historia de la narrativa del videojuego. *Super Mario Bros* y su dinámica saltimbanqui para la era de las plataformas, la explosión poligonal para los juegos de exploración en 3D... Pero vayamos un poco más atrás: ¿qué recordáis de ***Alicia en el País de las Maravillas*** y su secuela literaria, ***A Través del Espejo***?

Quedémonos con esto: Alicia es la historia de una niña en un mundo de adultos agresivos (es decir, gente más grande y ruidosa que ella, que le ataca y acosa), que tiene que aprovecharse de las ventajas que le da su tamaño recoleto y mayor velocidad para afrontar los peligros. Que a nadie le engañen los colorines: la intención de la inmensa mayoría de los habitantes del País de la Maravillas es humillar y someter a la niña. En su camino, Alicia encuentra comidas y bebidas que le proporcionan ventajas sobre sus enemigos y el entorno, resolverá complicados puzzles en medio de la acción y al final de su viaje se tendrá que enfrentar a la Reina Roja, un enemigo superpoderoso y superior a todos los peligros que le anteceden. Nos suena todo, ¿eh?



AMERICAN McGEE'S ALICE

ALICE GÓTICA

El anuncio de un remake para la última generación de consolas de este clásico menor aparecido para PC en 2000, sumado a la adaptación al cine de los libros de Carroll a cargo de Tim Burton volverá a poner de moda el trasfondo protogoticoide de las aventuras de Alicia. Todos los aspectos macabros del subtexto de ***Alicia en el País de las Maravillas*** pueden y deben salirse de madre, claro que sí, y American McGee lo logró perfectamente: las ensoñaciones de Alicia son en realidad delirios paranoides y los gritos de "¡Que le corten la cabeza!" pueden interpretarse literalmente si no fuese porque en el original... ya daban mucho miedo.



Infamous: escala un edificio machacando sólo un botón. A tope con el parkour del pulgar.

¿A qué viene todo esto? ¿Por qué esta soflama de literatura victoriana a estas horas? Bueno, principalmente me apetecía reivindicar a Alicia como el primer videojuego analógico de la historia. Pero además, como veis, está claro que la cultura no nace de cualquier sitio. Alicia revolucionó los cuentos de su época al hacer que Lewis Carroll se dirigiera de tú a tú a su interlocutora, la Alicia real, modificando el cuento según esta reaccionaba e inventando la literatura interactiva. La moraleja es muy sencilla: cuando detectéis a alguien que escribe sobre videojuegos pero no lee libros y tebeos, no escucha música, no va al cine, huid de el como de la Reina Roja. Si no lleváis cuidado os cortará la cabeza y se meará en vuestro cráneo.

MONDO PÍXEL VOL. 2

VUELVE LA ESPERANZA BLANCA DE LA CRÍTICA

Mondo Píxel es, desde hace años, uno de los escasos blogs sobre videojuegos que no parece escrito por chimpancés borrachos. Pero también una colección de libros que reúne a lo más granado de la crítica de videojuegos: las plumas más brillantes e insobornables desgranan en las páginas de su segundo volumen opiniones y textos inéditos sobre temas como la piratería, *Castlevania*, la evolución del salto en *Super Mario*, la saga *Katamari Damacy* o las novedades del panorama indie. Disponible en cualquier librería y en **www.mondo-pixel.com**.

PSP GO!: SONY, AL BARRO

EL SOPORTE FÍSICO ES LO DE MENOS

En el ámbito de un E3 tan aburrido como suelen serlo que no anuncian giros dramáticos en el statu quo de la industria (nuevas consolas, puñaladas traperas), Sony ha anunciado una flamante *PSP Go!* La consola sólo refina a su predecesora, pero predice la pérdida del soporte físico, empezando por ese UMD parte del talento de Sony para los formatos desastrosos. Con un ojo puesto en la iTunes Store, los juegos de PSP serán descargables y etéreos. ¿Sony tomando una decisión que no huele a palo de ciego? Bueno, ya iba tocando.

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diaro videolúdico en formato telegráfico.



HALF LIFE 2 360

A VUELTAS CON LA CAJA NARANJA

Rejugar Half-Life 2 es una necesidad desintoxicadora periódica. Su sensacional narrativa deja en pañales al noventa por ciento de las superproducciones de la última década.



PEEGLE DUAL SHOT DS

NADA, QUE NO HAY MANERA DE DEJARLO

Mi panegírico del mes pasado no podía ser más sincero. No hay manera de soltar esta maravilla accesible y precisa de PopCap Games. Látima de unicornios, pero...

BIONIC COMMANDO REARMED PS3

SE JUEGA COMO 2D, HUELE A 2D. ES 2D

Tras acabar con el incomprendido remake para la nueva generación, retomo este remake del clásico de NES, uno de los títulos de mecánica más pura de los últimos tiempos.

TROJAN ARCADE

La llegada de una flamante GP2X Wiz a mi vida conlleva un instalación inmediata del MAME y una recuperación instantánea de este extraño clásico, aspero y oscuro, de Capcom.

ZENO CLASH PC

Ahora que se perfila la posibilidad de que esta extravagante reformulación de la mecánica del brawler en primera persona llegue a Xbox Live Arcade es el momento perfecto para retomarlo.
Descárgalo vía Steam

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



LLEVANDO LO AÑEJO EN EL BOLSILLO

Mi último capricho retro ha sido la adquisición de la GP2X Wiz, un ingenio portátil coreano que ha generado una legión de programadores fanáticos que se dedican a crear para ella versiones de bolsillo de emuladores de sistemas antiguos. Gracias a ellos y a la potencia de la maquinita, las arcade clásicas o los férreos hits de Commodore o Megadrive reviven en formato minúsculo.

Es una extraña sensación la de jugar a Inside Outing o R-Type en una pantalla de tamaño sólo escasamente superior a la de un móvil. Es una descontextualización del formato original que sitúa al jugador en un particular limbo entre la familiaridad y la atomización de los recuerdos algo devastador, pero también mesmerizante. Como si el retro de bolsillo tuviera cualidades alucinógenas.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

NEW SUPER MARIO BS. WII
Uno de los títulos míticos para DS vuelve, en un versión renovada y powerupeada para Wii. No es que nos parezca mal el catálogo retro de Wii (su zona de descargas es gloriosa), pero... ¿Soy el único al que le parece una idea no especialmente brillante?.

REMAKE DEL MES
Nunca es tarde para recuperar una de las joyitas descargables de Xbox Live Arcade: ***Galaga Legions*** retoma una mecánica y dificultad clásicas con novedades jugables y estética renovada.

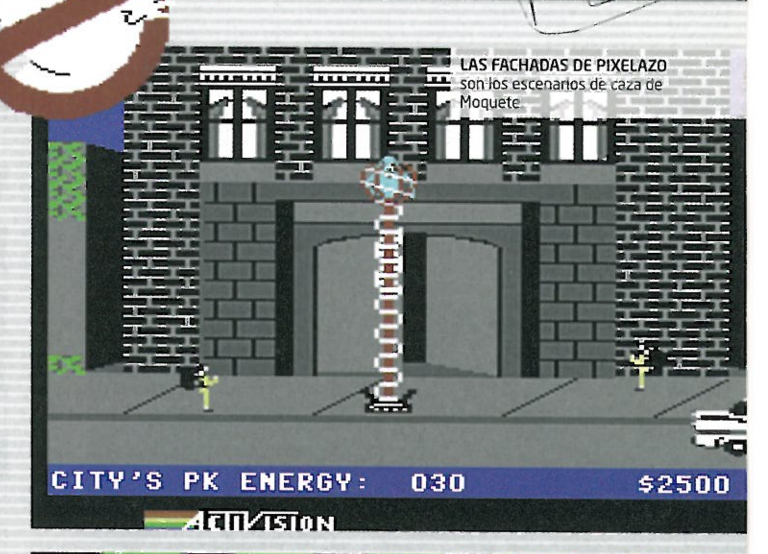
GHOSTBUSTERS

RAYOS Y CENTELLAS, PERO NO LOS CRUCES

El eterno retorno de los ochenta vuelve a poner de moda una de las mejores comedias de la década.

Los serpenteantes caminos de la fama son altamente inescrutables. La película *Los Cazafantasmas*, mientras su sintonía y su escudo se banalizaban con el paso del tiempo, ha permanecido en los altares de los auténticos apasionados por la cultura pop de qualité como lo que, indiscutiblemente, es: una extraordinaria comedia de diálogos e interpretaciones inmortales con una insólita capacidad para generar iconos incombustibles (Moquete, la bibliotecaria, los uniformes, los efectos especiales...). El nuevo videojuego oficial hace que este sea el momento de reivindicar el videojuego original de Activision.

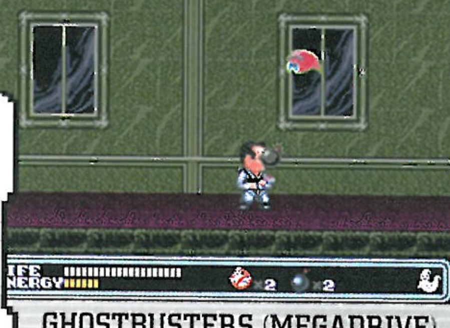
Combinando acción, conducción y gestión, el juego (originariamente programado en Commodore 64, luego portado a otros sistemas de la época) supo observar las características secretas que hicieron grande a la película: inclusión del factor de negociete casero en la trama, el Ecto-1, rayos y trampas ectoplásmicas, ambiente urbano, fantasmas icónicos e inquietantemente simpáticos... El resultado es un juego que rellena los huecos de la película, y habla de aquello que en ésta se solventa con una elipsis temporal: ¿cómo era el día a día, la caza metódica y mecánica de fantasmas, sin descanso, de *Los Cazafantasmas*? ***Ghostbusters***, el clásico, da la respuesta con el SID a pleno pulmón.



LAS FACHADAS DE PIXELAZO son los escenarios de caza de Moquete.

GOZER EL GOZERIANO SE hará carne en el Fin de los Tiempos. ¿O era espuma?

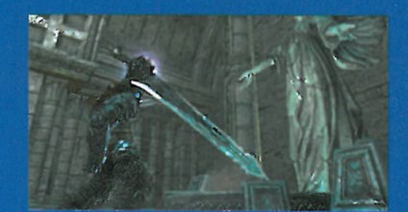




GHOSTBUSTERS (MEGADRIVE)
Esta rarísima versión japonesa de la película contaba con caricaturas super-deformed de los actores originales, dinámica plataformera y paletadas de humor extravagante.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen



84 **Darksiders**



86 **Blood Bowl**



88 **New Super Mario Bros. Wii**

90 **Blur**

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

LOS CLÁSICOS GADGETS DEL Caballero Negro te servirán para defenderte, ocultarte, alcanzar lejanas plataformas...

ARKHAM EN EL PUNTO DE MIRA

Si tuviéramos que elegir un solo título de entre todos los protagonizados por Batman a lo largo de la historia, tendríamos pocas posibilidades: el Batman de Jon Ritman (1986) y las dos entregas de Batman creadas por Konami para Super Nintendo son nuestros preferidos. Ahora, Rocksteady Studios hace más fácil la elección (o más difícil, según se mire) gracias a ***Arkham Asylum***, el título de Batman más completo y variado de la historia.

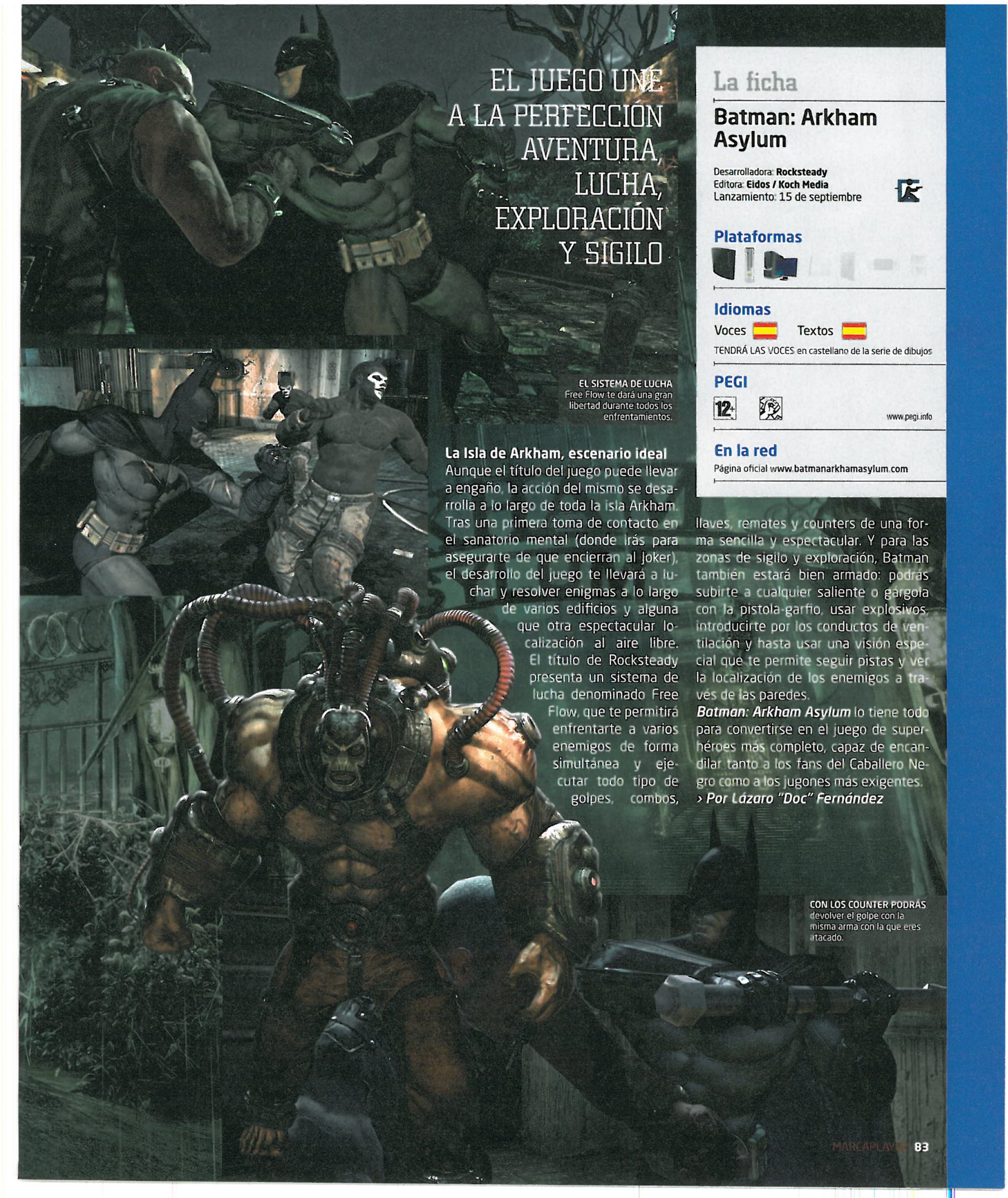
Los creadores de Urban Chaos firman un título con un argumento original, que no está limitado por el guión de una película, en el que convergen diferentes géneros como la aventura, la lucha, el sigilo y la exploración, todos ellos a unos altísimos niveles de calidad. Su tratamiento gráfico: Unreal Engine 3 ha permitido a Rocksteady dotar al juego de un detalle y una solidez espectacular.

Artilugios y posibilidades

¿DE DÓNDE SACARÁ ESOS JUGUETITOS?

El aspecto más notable de la jugabilidad de ***Batman: Arkham Asylum*** es sin duda su versátil sistema de combate, pero tus puños no serán lo único que te salve la vida. Al igual que en los cómics o las películas, Batman puede hacer uso de un sinfín de accesorios como el Batarang, la clásica pistola-garfio para moverse entre gárgolas y subir a niveles superiores y hasta una "visión detective" que te permitirá seguir pistas y resolver enigmas.

JOKER, HARLEY QUINN, ENIGMA... ESTÁN TODOS



EL JUEGO UNE A LA PERFECCIÓN AVENTURA, LUCHA, EXPLORACIÓN Y SIGILO

La ficha

Batman: Arkham Asylum

Desarrolladora: **Rockstaedy**
Editora: **Eidos / Koch Media**
Lanzamiento: 15 de septiembre

Plataformas

Idiomas

Voces — Textos

TENDRÁ LAS VOCES en castellano de la serie de dibujos

PEGI

12+

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.batmanarkhamasylum.com**

EL SISTEMA DE LUCHA Free Flow te dará una gran libertad durante todos los enfrentamientos.

La Isla de Arkham, escenario ideal
Aunque el título del juego puede llevar a engaño, la acción del mismo se desarrolla a lo largo de toda la isla Arkham. Tras una primera toma de contacto en el sanatorio mental (donde irás para asegurarte de que encierran al Joker), el desarrollo del juego te llevará a luchar y resolver enigmas a lo largo de varios edificios y alguna que otra espectacular localización al aire libre. El título de Rocksteady presenta un sistema de lucha denominado Free Flow, que te permitirá enfrentarte a varios enemigos de forma simultánea y ejecutar todo tipo de golpes, combos, llaves, remates y counters de una forma sencilla y espectacular. Y para las zonas de sigilo y exploración, Batman también estará bien armado: podrás subirte a cualquier saliente o gárgola con la pistola-garfio, usar explosivos, introducirte por los conductos de ventilación y hasta usar una visión especial que te permite seguir pistas y ver la localización de los enemigos a través de las paredes.
Batman: Arkham Asylum lo tiene todo para convertirse en el juego de superhéroes más completo, capaz de encandilar tanto a los fans del Caballero Negro como a los jugones más exigentes.
› Por Lázaro "Doc" Fernández

CON LOS COUNTER PODRÁS devolver el golpe con la misma arma con la que eres atacado.

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

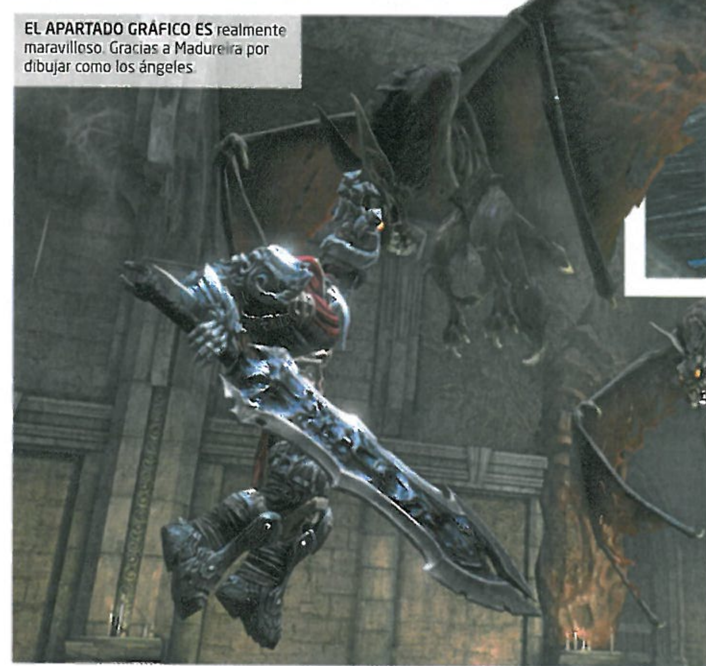
BIENVENIDO AL APOCALIPSIS

Lo mejor de que se acabe el mundo es poder repartir collejas a quien se cruce en tu camino...

Según la Biblia, el día del juicio final los cuatro jinetes del apocalipsis surcarán los cielos de la Tierra para dar fin a la existencia humana. ¿Pero que pasaría si el fin del mundo ocurriera sin avisar a Victoria, Hambre, Muerte y Guerra?

Pues posiblemente lo que Joe Madureira, dibujante de cómics de gran renombre, ha ideado para este *Darksiders*. Ni más ni menos que el más malencarado de todos, Guerra, decide descubrir por su cuenta el quien y el porqué de su exclusión en la fiesta de la extinción humana.

De esta manera la premisa inicial de este juego de acción cambia radicalmente. No somos los salvadores de la humanidad, ni buscamos hacer el bien. Somos un ser egoísta que no busca más que justicia para sí mismo, y que para conseguirlo acudirá a todos esos seres que no son los buenos en casi ningún videojuego. Es más, los ángeles están representados



EL APARTADO GRÁFICO ES realmente maravilloso. Gracias a Madureira por dibujar como los ángeles.

SOMOS UN SER EGOÍSTA QUE NO BUSCA SU PROPIO BIEN Y CUYOS ALIADOS SON DEMONIOS



como presencias malignas a las que debemos aplastar a base de puño y espada.

Empezamos la historia habiendo perdido nuestros poderes, pero a base de acabar con decenas de zombis, demonios, entes y demás seres de ultratumba, iremos recuperando las habilidades que se le presuponen a un jinete del apocalipsis. Hablamos de golpes de energía, combos casi eternos, poderosas estocadas con nuestras armas... Incluso podremos cabalgar a lomos de nuestro caballo mientras repartimos estopa.

Pero claro, si sólo fuera esto, estaríamos ante uno más de la amplia lista de juegos 'yo contra el barrio', sólo que esta vez con un diseño cuidado hasta el extremo. Aquí es donde *Darksiders* se diferencia de sus rivales. Añade una pizca de personalidad, permitiendo que mientras estamos en las ciudades poder ir de acá para allá para cumplir nuestro objetivo con casi una total libertad. En las partes de mazmorras, esta libertad será menor pero se compensa con un buen puñado de inteligentes puzzles que nos harán darle a la materia gris en más de una ocasión.

Y por si todo esto no fuera capaz de añadir suficiente variedad, también encontraremos niveles al más puro estilo matamarcianos, a lomos de algún animal y disparando a una horda tras otra de enemigos alados.

Estamos ante una apuesta muy interesante para finales de este año. Los ingredientes, los tiene todos: buen apartado técnico, diversión a raudales, un argumento que merece la pena explorar y un buen puñado de nuevas ideas para un género tan trillado como el de la acción en tercera persona. Veremos cómo evoluciona.

>Por Juan "Xcast" García

LOS JINETES DEL APOCALIPSIS no se andan con chiquitas, y es que Darksiders promete camorra.



La ficha

Darksiders: Wrath of War

Desarrolladora: **Vigil Games**
Editora: **THQ**
Lanzamiento: Otoño 2009



Plataformas

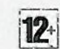


Idiomas

Voces  Textos 

AUNQUE NO SE ha confirmado, lo esperamos en inglés

PEGI

www.pegi.info

En la red

Página oficial www.darksidersvideogame.com

De Marvel a los videojuegos

JOE MADUREIRA ES uno de los autores más exitosos de los últimos años en la factoría Marvel. Él ha puesto de moda un look con tipos musculosos y mujeres sexys inconfundible. Entre sus creaciones están Ultimates 3, Deadpool o Uncanny X-Men. Como gran pega, se le achaca cierta lentitud en las entregas...



EL JUEGO SUCIO SÍ que está permitido en las partidas de Blood Bowl. Es evidente ¿no?



BLOOD BOWL

FANTASÍA MEDIEVAL EN UN CAMPO DE RUGBY

¿Te imaginas un deporte que enfrente a humanos, orcos, enanos, goblins o elfos...? No te lo imagines, se llama *Blood Bowl*, es un popular juego de tablero y ahora llega en formato videojuego

B *lood Bowl* es un juego de tablero que mezcla el universo fantástico de Warhammer con el fútbol americano. El juego se creó en el año 1987 por Jervis Johnson y Games Workshop y tuvo mucho éxito en todo el mundo, sobre todo en la década de los 90, aunque aún ahora se sigue jugando, se siguen vendiendo sus miniaturas y cuenta con miles de fans. Ahora, ese divertido juego de estrategia se traslada al mundo de los videojuegos, con un simulador 'deportivo' extremadamente fiel que llegará en unos días en formato PC, Xbox 360, PSP y DS.

Nosotros ya hemos tenido ocasión de echar unas partidas a la versión PC, y nos ha encantado. La verdad es que los fans del juego de mesa se van a enamorar de esta adaptación, y todos aquellos que nunca hayáis jugado al juego físico tenéis una fantástica oportunidad de conocerlo con el videojuego. El objetivo de *Blood Bowl* es fácil, elige una raza (humanos, orcos, enanos, skaven, hombres lagarto, goblins, elfos silvanos o Caos) y lánzalos al terreno de juego para que intenten ganar un partido, la liga... Aquí hay que intentar marcar más touchdown que el equipo contrario.

El juego tiene un modo campaña que permite crear un equipo, personalizarlo (hasta puedes 'pintar' tus miniaturas) y llevar nuestra estrategia a través de diferentes campeonatos y ligas. También hay partidos rápidos y, por supuesto, soporte multijugador.

Lo que va a encantar a los fans es que aquí las miniaturas cobran vida, y sus anima-

VARAG MASTICAMUERTOS, JUGADOR ESTRELLA Orco en una de sus últimas apariciones.



Los galácticos de Blood Bowl
JUGADORES ESTRELLA

E n el deporte del *Blood Bowl* también hay estrellas con nombre propio. Son jugadores experimentados que pueden ganar, ellos solitos, un partido. Tendrás suerte si puedes fichar a alguna de estas 'estrellitas', aunque sólo juegan para equipos de su raza o, en ocasiones, con sus aliados. Ejemplos de jugadores estrella son los conocidos Grashnak Pezuñanegra (del caos), Varag Masticamuertos (de los orcos) o Slibli (de los hombres lagarto).





Como el juego de mesa

REGLAS ACTUALIZADAS

Todas las versiones, PC y consolas, de Blood Bowl están basadas en el libro de reglas oficial 'Living Rulebook' versión 5.0, las últimas reglas publicadas por la comunidad de jugadores, que son las que se utilizan en todas las ligas y torneos del juego. Puedes descargarlas en la web oficial.

La ficha

Blood Bowl

Desarrolladora: **Cyanide Studio**
Editora: **Digital Bros**
Lanzamiento: 25 de junio



Plataformas




Requerimientos PC

MÍNIMOS> WINDOWS XP/VISTA • Pentium 4 2.4GHZ /Athlon XP 2400+ • RAM: 1 GB (XP) / 2 GB (VISTA) • Tarjeta gráfica 128 MB (Compatible 100% Directx 9 y soporte Shaders 2.0) - Nvidia geforce 6600 / ATI Radeon X700 o superior) • 3Gb HD.
RECOMENDADOS> Core2 Duo / Athlon 64 X2 • RAM: 2Gb • Nvidia Geforce 8800 / ATI radeon HD 3850.

Puesta de largo

EL PASADO FIN de semana del 30 y 31 de mayo, el videojuego *Blood Bowl* hizo su puesta de largo ante la comunidad de jugadores españoles. El juego se presentó y pudo jugarse en el Games Workshop 'Games Day & Golden Demon' celebrado en Leganés, Madrid. Allí cientos de jugadores demostraron sus habilidades.



AQUÍ LAS MINIATURAS COBRAN VIDA PARA MACHACAR CONTRARIOS

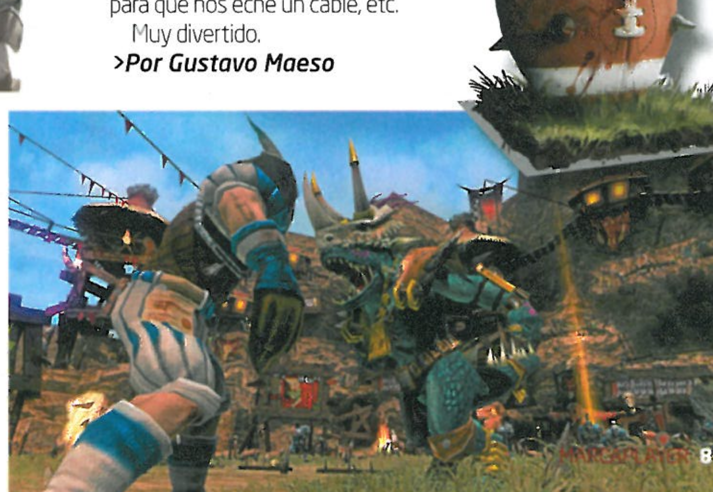


ciones tienen todo el humor y la violencia propias del universo *Blood Bowl*. En el juego se puede elegir jugar por turnos (como en el original), moviendo a nuestros jugadores, haciendo pases, bloqueos, tirando los dados... Incluso con un innovador modo en tiempo real (donde los dados se tiran solos y vivimos partidos mucho más ágiles y rápidos).

Lo mejor es que dentro de nuestra estrategia de juego podemos comprar a los árbitros, lesionar a los contrarios, pagar a algún hechicero del público para que nos eche un cable, etc.

Muy divertido.

>Por Gustavo Maeso

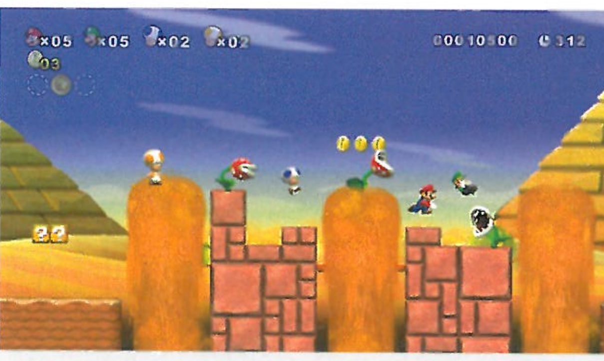


NEW SUPER MARIO BROS. WII

UN MARIO MUCHO MÁS SOLIDARIO QUE NUNCA

New Super Mario Bros. Wii quiere avanzar en la brecha que abrió *Little Big Planet* el año pasado con los plataformas cooperativos.

El fontanero siempre vuelve. El plataformas de dos dimensiones en el que te moverás lateralmente hacia la derecha (como toda la vida) que se ha anunciado este año propone una nueva alternativa: cooperación/competición de hasta 4 jugadores en la misma pantalla. Para ello, el ***New Super Mario Bros. Wii*** propone una serie de niveles que simulan en elementos a los del *Super Mario Bros.* clásico, pero que incorporan características y puzles sólo solucionables a través de la cooperación. Hace bien poco lo veíamos en un juego como *Little Big Planet* y hace algo más de tiempo en propuestas como *The Lost Vikings* o un poco después en *The Legend of Zelda: Tour Swords*. Lo que añade este ***New Super Mario Bros. Wii*** es ese componente de pique entre los propios jugadores por conseguir cosas antes que los otros.



Uso del wiimote

PEQUEÑOS GOLPECITOS, AYUDAN

Se ha podido comprobar que el control de este *Mario* de dos dimensiones no se queda en cruceta y dos botones como en el clásico de NES, sino que incorpora algunas de las novedades del control Wii, como reacción del personaje a pequeñas agitaciones del mando para un salto más largo. Seguro que habrá más acciones.

La ficha

New Super Mario Bros. Wii

Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: Finales de 2009

Plataformas

Idiomas

Textos

NO HAY NADA confirmado sobre el doblaje.

En la red

e3.nintendo.com/wii/w3/index.html

¡Arre Yoshi!

LOS JUGADORES TENDREMOS la opción de montar sobre Yoshi o algunos de los especímenes de su manada para desplazarnos por el escenario y, además, utilizar la lengua de la criatura para atrapar a los enemigos y quitárnoslos del medio consiguiendo puntos para nuestro casillero.

INCORPORA PUZLES SÓLO SOLUCIONABLES A TRAVÉS DE LA COOPERACIÓN AL ESTILO DE LITTLE BIG PLANET O THE LOST VIKINGS



NO HAY NADA COMO una aventura de Mario para pasar un buen rato con amigos.

Las opciones de personajes que se pudieron probar en el E3 incluían a Mario, Luigi y dos versiones de Toads (amarillo y azul), pero es muy posible que aparezcan más personajes de aquí a su lanzamiento a final de año.

El control, que tuvimos ocasión de probar, te hace coger el mando de Wii en su configuración NES y utilizar cruceta de direcciones y los dos botones 1 y 2 para diferentes acciones, ya que este título irá más allá del salto, el doble salto, el disparo y la supervelocidad.

Pudimos comprobar que la colaboración es necesaria y también la paciencia con los más lentos, pues si alguien se queda atrás morirá (a no ser que consiga encontrar el camino a ciegas en pocos segundos). Una vez muerto, para reaparecer uno de los personajes 'vivos' tendrá que explotar una burbuja en la que aparecerá el personaje perdido.

La pregunta que se le viene a la mente a cualquiera que haya visto algo del juego es si valdrá la pena jugarlo solo y si no debería aparecer dentro de la oferta WiiWare. Esperaremos para reponder ambas preguntas.

› *Por Chema Antón*



COCHES REALES, ENTORNOS REALES... ¿Entonces que narices pasa con esos rayos láser?



La ficha

Blur

Desarrolladora: **Bizarre Creations**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: Otoño 2009

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

ESPERAMOS QUE FINALMENTE llegue doblado

PEGI

16+

www.pegi.info

En la red

Página oficial **http://www.blurgame.com/**

Las armas

EN EL ARSENAL que tiene preparado Bizarre hay sitio para todo tipo de ingenios bélicos: Nitros, ataques EMP que desactivan los coches de los alrededores, potenciadores de la fuerza al choca, rayos, minas... Y lo mejor es que podremos combinarlos para multiplicar sus resultados.

¡TENGO UN BMW QUE LANZA RAYOS!

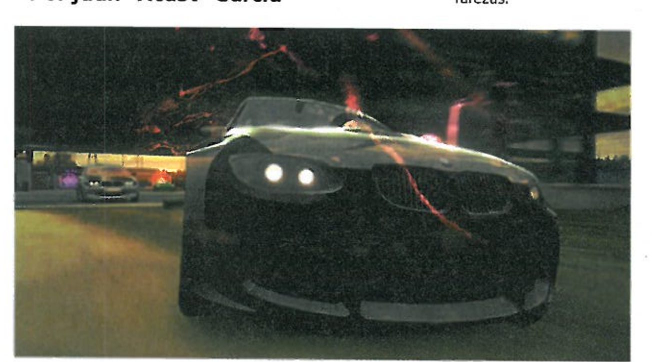
Una de carreras que mete en la coctelera coches reales y ataques de rayos al estilo Mario Kart. ¿Refrescante o demasiado recargado?

Los chicos de Bizarre, padres de la saga *Project Gotham Racing*, están manos a la obra con otro juego del género que mejor se les da, la conducción. Tratan de cambiar el concepto que tenemos de sus obras pero sin abandonar completamente sus raíces. De este modo pretende mezclar 70 coches y localizaciones basadas en 14 localizaciones reales (entre las que se incluye Barcelona) con el estilo de juego del mítico Mario Kart. Y todo con una estética de lo más 'cool'.

Sólo hay que echar un vistazo a las pantallas que os mostramos para saber que no va a tratarse de un juego 'típico'. Los propios creadores lo califican como un juego de lucha sobre ruedas y no les falta la razón. Y es que una vez que empiece la carrera será una lucha constante entre los 20 coches que participan en cada prueba. Para llegar los primeros se puede utilizar todo tipo de trucos y atajos que hay sobre el trazado. Se trata de un juego con marcado carácter competitivo, lo que hace que se haya tomado la decisión de hacer posibles remontadas épicas y que nunca consigamos despegarnos definitvamente del grupo de carrera.

Para completar una visión global de este prometedor proyecto de Bizarre hay que añadir un estilo de presentación al más puro estilo red social, con los corredores mandándonos mensajes y retos que realizar en la próxima carrera, y un look ultramodernos gracias al uso de los graffitis de luz.

>Por Juan "Xcast" García



LOS VEHÍCULOS VAN DESDE utilitarios a deportivos, pasando por 4x4 y otras muchas rarezas.

Mejor con amigos

¿EVOLUCIÓN O REVOLUCIÓN?

Los modos multijugador destacan en primer lugar por permitir que cuatro jugadores puedan participar en las carreras a pantalla partida sin que haya ralentizaciones. Pero es que además, Blur pretende crear escuela con una amplia variedad de modos de juego que nos permitirán personalizar la experiencia e incluso agruparnos por nuestras preferencias al jugar cada partida.





> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



94 Drakensang



96 Call of Juarez B.B.



98 Monster Hunter Freedom Unite

100 Prototype

102 Virtua Tennis 2009

104 Fuel

106 Arma 2

108 Terminator Salvation

110 Overlord Dark Legend

111 Overlord II

112 SBK 09

113 Pokemon

114 Gardening Mama

115 Little King Story

116 Demigod

117 Penumbra Requiem

y mucho más...





Motor Geo-Mod

UNA JUGABILIDAD A PRUEBA DE BOMBAS

Sin lugar a dudas, la base jugable de Red Faction: Guerrilla es su espectacular motor gráfico y físico llamado Geo-Mod. Gracias a dicho motor, podrás destruir cualquier construcción o edificio del juego embistiéndolo con un vehículo, plantando cargas explosivas o, directamente, a base de martillazos en las columnas que lo sostienen. Cada misión puede ser planteada de multiple formas gracias, sobre todo, a la libertad de acción que ofrece el motor gráfico del juego de Volition.



TENDRÁS QUE HABLAR CON Sam, la chica de la derecha, para conseguir nuevas armas y potenciar las que tengas.



CON EL MOTOR GEO-MOD, el espectáculo está garantizado: explosiones, destrucción de edificios...

RED FACTION: GUERRILLA

EL PLANETA ROJO SE REBELA



Únete a la resistencia y lucha por tu libertad contra la opresión de la Earth Defense Force. Marte será el marco elegido para llevar a cabo la rebelión. El protagonista, el motor físico Geo-Mod, sin lugar a dudas.

La saga de shoot'em-up nacida con PlayStation 2 evoluciona con la nueva generación de consolas, convirtiéndose en uno de los títulos de género sandbox más completos, divertidos y originales del mercado. La experiencia con la saga *Saint's Row* ha permitido a Volition coger lo mejor del género y reproducirlo en un entorno fantástico (nada menos que en la superficie de Marte), dejando de lado limitaciones físicas y tecnológicas propias del el Planeta Tierra durante el siglo XXI. Lo que convierte a ***Red Faction: Guerrilla*** en un título único es su libertad de acción, la variedad de misiones y, por supuesto, su motor físico. El motor Geo-Mod, evolución del creado para las primeras entregas de la saga, te permitirá modificar o destruir cualquier construcción o edificio del juego, bien sea con cargas explosivas, con vehículos (que también podremos utilizar) o, directamente, con al gran martillo que Alec Mason, protagonista de la aventura, llevará encima en todo momento. Durante el modo historia, seremos bombardeados (de forma placentera, todo hay que decirlo) por un sinfín de misiones principales y secundarias: liberar a miembros de la resistencia, acabar con unos francotiradores que aterrorizan a los habitantes del Planeta Rojo, destruir diferentes construcciones de la EDF (los malos de turno), capturar mensajeros, emboscar un convoy... La gracia es que no hay una forma "escrita" de hacer las cosas, la libertad es casi absoluta.

Poniendo la guinda al divertido pastel de Volition encontraremos un completísimo modo multijugador en el que el motor Geo-Mod resultará decisivo.

› *Por Lázaro "Doc" Fernández*

NO TENGAS PIEDAD POR la EDF... ni por ninguna de sus construcciones, que deberás derribar sin contemplaciones.





La ficha

Red Faction Guerrilla

Desarrolladora: **Volition**
Editora: **THQ**
Precio: **69,95 € (PS3); 64,95 € (X360)**

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

EL JUEGO ESTÁ perfectamente doblado al castellano

PEGI

16+

www.pegi.info

Multijugador

16

HASTA 16 PERSONAS podrán medir sus fuerzas en quince escenarios diferentes.

Los orígenes de la saga

LAS DOS PRIMERAS entregas de la saga de Volition nacieron para el hardware de PlayStation 2 y su principal característica era el motor Geo-Mod, que permitía hacer agujeros en cualquier pared para poder atravesarla. Toda una novedad en el género shooter.

Arriba y abajo

› LARGO, VARIADO Y con mucha libertad de acción.
› EL MOTOR GEO-MOD es impresionante.
› SI ESPERABAS UN shooter, te decepcionará.
› RESULTA MUY COMPLICADO en ciertos momentos.

Interferencias

SAINT'S ROW 2 — DESAFÍO TOTAL — RED FACTION (PS2)

Las notas

9.2

GAMESPOT	8.5
GAMEPRO	10
IGN	8.0
GAMEINFORMER	9.0

UNO DE LOS aprendices de GTA más completos y originales de los últimos tiempos.

En la red

Página oficial www.redfaction.com

DRAKENSANG

TIRA EL DADO EN EL REINO DE LOS DRAGONES

Los fans de los juegos de rol de toda la vida estás de enhorabuena. El videojuego de PC basado en el popular juego de rol 'The dark Eye' llega completamente doblado al castellano.

Tal vez en España no es demasiado conocido, pero The Dark Eye es el juego de rol (de mesa) más popular y jugado en Alemania, donde ha sido capaz de desbancar a todos los demás juegos (Dungeons & Dragons incluído). *Drakensang* es su versión videojuego más ambiciosa (ya hubo un par de notorios lanzamientos hace unos años), un título que contentará, seguro, a los más fanáticos de este género.

Pero además de la buena materia prima que nos ha llegado de sus desarrolladores germanos (Radon Labs), en la edición que llega ahora a nuestras tiendas hay que destacar el mimo y la pasión que ha puesto la distribuidora española FX Interactive. El juego sale completamente doblado y traducido al castellano, con un resultado exquisito, en el que se ha convertido ya en el proyecto más ambicioso de traducción y doblaje de la editora madrileña. Así, y con una presentación sublime (con los mapas de Aventuria en papel, incluídos) el juego llega a las tiendas con el ridículo precio al que FX nos tiene acostumbrados. Un chollo, vamos.

El juego es una complejísima y extensa aventura de rol de toda la vida, con un guión que atrapa desde el principio y con



UN INMENSO MUNDO QUE EXPLORAR Y CIENTOS DE PERSONAJES

Tu personaje crece

TODO ESTÁ EN TU MANO

Las reglas de Drakensang cumplen escrupulosamente la última edición publicada de las reglas del juego de mesa The Dark Eye. Así, la ficha de nuestro personaje es muy compleja y en ella tendremos en nuestra mano las opciones para desarrollar a nuestro personaje: en sus habilidades, en sus talentos, en su profesión, etc.



UN JUEGO DE ROL DE LÁPIZ Y PAPEL QUE LLEGA AL PC CON UNA ADAPTACIÓN MUY FIEL





LA CÁMARA NOS JUEGA alguna mala pasada al intentar controlar a todos los componentes de nuestro grupo.

LOS GRÁFICOS DEL JUEGO son un verdadero lujo.

un sistema de combates, profesiones y personajes que va a hacer llorar a los más adictos a eso de los dados de 20 caras. Y todo con un apartado técnico a la altura de las exigencias actuales.

Bienvenido a Aventuria

Nada más comenzar, como siempre en estos juegos, toca editar a nuestro personaje único, pudiendo elegir entre 25 configuraciones generales diferentes (raza, profesión, clase, etc.). Da igual el personaje que elijamos, ya que la historia comenzará igual para todos. El personaje contará con una hoja de habilidades, talentos, inventario y demás de lo más trabajada y, para alegría de muchos, de lo más parecido que hemos visto a una hoja de personaje de un juego de rol de lápiz y papel. Parece hasta que puedes tirar de lápiz y borrador para cambiar los parámetros.

El juego comienza con la recepción de una carta de un amigo que nos pide que viajemos a la ciudad de Ferdok para ayudarle con un grave problema. Esta zona de inicio ya nos presentará las primeras misiones, retos y comenzará a guiar nuestros pasos en esta gran aventura. La interfaz de juego nos permite pausar la acción siempre que queramos para pensar en nuestro siguiente movimiento (al más puro estilo *Baldur's Gate*). Esta pausa se activa de forma automática al principio de un combate.

En nuestra aventura no iremos solos, ya que durante el juego se irán uniendo a nosotros diferentes personajes que, podremos editar a voluntad, que formarán parte de nuestro grupo y que podremos manejar de forma directa. El juego cuenta con enormes mapas para explorar y aumentar el nivel de nuestros personajes, con una historia que te enamorará si eres aficionado al rol.

› *Por Gustavo Maeso*

La ficha

Drakensang

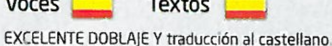


Desarrolladora: **Radon Labs**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,95€**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas





Idiomas

Voces  Textos

EXCELENTE DOBLAJE Y traducción al castellano.

PEGI

www.pegi.info

Requerimientos hardware

MÍNIMOS> WINDOWS XP / Vista • Pentium IV 2,4 GHz • 1,5 GB de Memoria • 9,5 GB HD • Tarjeta gráfica de 256 MB: nVidia Geforce 6600 ó Ati Radeon X800 o superiores • DVD Rom **RECOMENDADOS>** Windows Vista/ XP SP2 • Intel Core 2 Duo E8200 o AMD Athlon 64 X2 5200+ • RAM: 2.5 MB para Vista, 2 Mb para XP • Tarjeta gráfica NVIDIA GeForce 8600 o ATI Radeon X1900 con 512 MB de RAM • Compatible con DirectX 9.0c

Arriba y abajo

>ROL DE TODA la vida
>EXCELENTE LOCALIZACIÓN

>LA CÁMARA ES un poco locura
>TAL VEZ DEMASIADO hardcore para algunos

Interferencias





BALDUR'S GATE



THE DARK EYE



FALLOUT

Las notas

9.0



GAMESTAR	8.5
PC FORMAT	8.1
MERISTATION	8.0
IGN	7.6

INTERESANTÍSIMO TÍTULO PARA los amantes del rol más clásico con una localización extraordinaria.

En la red

Página oficial www.fxinteractive.com



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOS

CON DOS PISTOLAS POR BANDA Y MUCHO PLOMO

El viejo Oeste vuelve al primer plano con un shooter que ya querría el mítico John Wayne haber podido jugar.

Como en las buenas películas, todo argumento debe girar en torno a un vínculo entre los protagonistas. *Call of Juarez: Bound in Blood* no falla en esa premisa y nos pone en la piel de dos hermanos, los McCall, envueltos en una turbulenta trama repleta de duelos al sol, diligencias, forajidos...

Poco más o menos, el sueño húmedo de todos aquellos que añoran el regreso de los westerns al primer plano de la actualidad. En esta aventura de disparos en primera persona tendremos que buscar el tesoro de Juarez mientras los bandidos y villanos intentan hacernos la vida imposible. Antes de cada misión tendremos que elegir a uno de los hermanos, ambos con diferentes habilidades. Donde uno puede correr, el otro apunta más preciso. Si Ray puede parar el tiempo al estilo Max Payne, Thomas será capaz de disparar con dos armas a la vez...

Y ahí está la clave de este juego de los polacos de Techland: sabe tener suficientes elementos novedosos como para que el jugador no se aburra al repetir tareas. A esto también contribuye la amplia variedad de situaciones que viviremos: atracos a bancos, persecuciones, paseos en diligencia y mil y una posibilidades más.

Lo mejor de todo es que el sistema de control funciona a las mil maravillas y que, por muchas posibilidades que tengamos antes de cada batalla, todos los movimientos salen de manera natural y sencilla.Técnicamente, también destaca positivamente, empezando por el trabajado apartado sonoro (con doblaje a nuestro idioma incluido) y acabando por le detallado aspecto de todos los personajes y escenarios.

La única gran pega que encontramos es la linealidad de la gran mayoría de escenarios, al estilo de los juegos de disparos más clásicos. Y es que muchas veces nos sentiremos casi como jugando a *Doom* por un estrecho pasillo y nuestro movimientos limitados por los dictados de la IA del título. Se trata de un fallo menor sin duda, sobre todo para los que están deseando

EL SUEÑO HÚMEDO DE LO QUE AÑORAN LOS VIEJOS WESTERNS

coger el Winchester y pegar unos tiros. Si acaso también se le podría achacar el hecho de que la aventura principal no es demasiado larga, pero para 'tapar' eso existe una gran variedad de modos multijugador a través de internet para hasta 12 jugadores. Lo mejor es que los hemos podido probar y funcionan a las mil maravillas.

Call of Juarez: Bound in Blood es un juego sorprendente, con una calidad más que sobrada para amenizar las largas tardes de verano que se avecinan. Y si además eres de los que tienen películas como 'Dos Hombres y un Destino' entre sus favoritas, a buen seguro que las aventuras de los Mc Call serán muy bien recibidas.

› Por Juan "Xcast" García





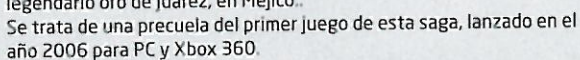


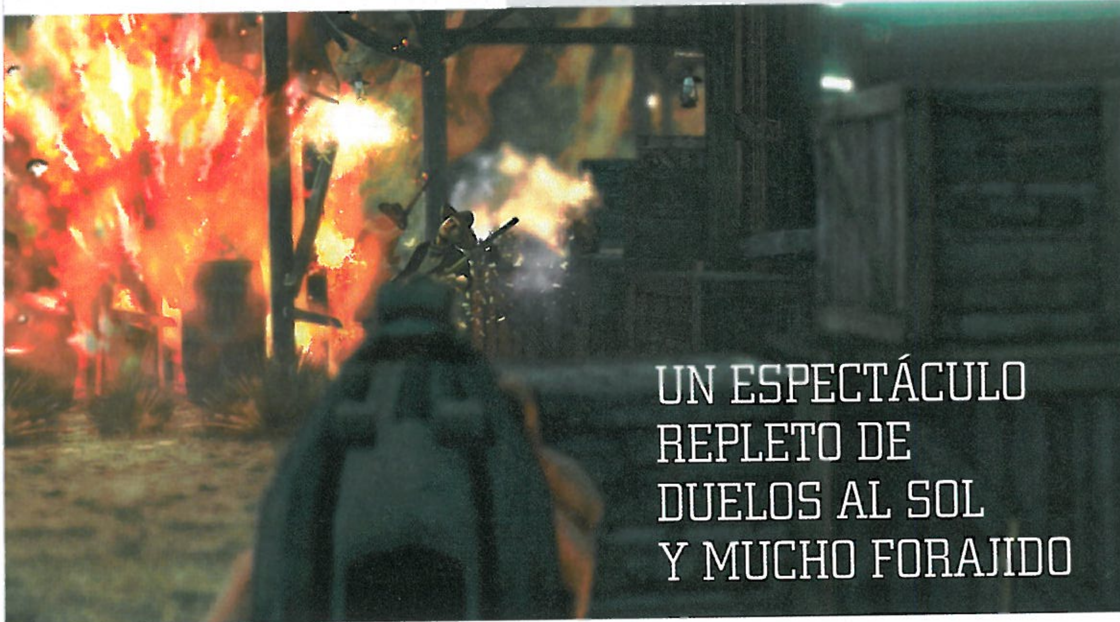
Dos hermanos

DE LA SECESIÓN AL LEJANO MÉJICO

Todo empieza durante la Guerra de Secesión, con los dos hermanos en el ejército confederado (los que perdieron). Entonces se enteran de que su hogar en Georgia ha sido atacado y deciden desertar para ir a su casa. Tras esto se desencadenan los acontecimientos para empezar a ser perseguidos como desertores. Desde ese momento deciden que la solución a sus problema es encontrar el legendario oro de Juarez, en Méjico.

Se trata de una precuela del primer juego de esta saga, lanzado en el año 2006 para PC y Xbox 360.

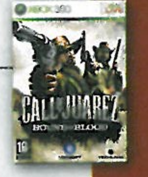




UN ESPECTÁCULO REPLETO DE DUELOS AL SOL Y MUCHO FORAJIDO

La ficha

Call of Juarez: Bound in Blood



Desarrolladora: **Techland**
Editora: **Ubi Soft**
Precio: **69.95€(PS3, 360), 59.95€ (PC)**
Lanzamiento: 2 de julio



Plataformas




Idiomas

Voces  Textos 

UN DOBLAJE AL castellano no habría estado mal

PEGI



www.pegi.info

Multijugador



12 VIBRANTES PARTIDAS AL sol del desierto de Nevada, entre una docena de jugadores.

Requerimientos mínimos

Windows XP (SP3)/Windows Vista (SP1), Intel Pentium 4 3,2 Ghz, Intel Pentium D 2,66 Ghz, AMD Athlon 64 3500+,RAM: 1 GB (XP) / 2 GB (Vista), NVIDIA GeForce 6800-9800/GTX 260-280/ATI RADEON X1650 - 1950/HD 2400-4870,4 GB de Disco Duro

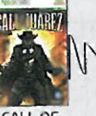
Arriba y abajo

- ›VARIEDAD DE SITUACIONES y posibilidades
- ›SER UN FORAJIDO en el viejo oeste
- ›QUE NO TENGA cooperativo
- ›UN TANTO PASILLESCO



Interferencias


CALL OF JUAREZ




RED DEAD REVOLVER


SIN PERDÓN

Las notas

9.0 UNA AGRADABLE SORPRESA con un gran nivel, que llega justo cuando el calor aprieta.

En la red

Página oficial **www.callofjuarez.com**

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

SE ABRE LA VEDA DEL MONSTRUO EN EUROPA

Más de tres millones de japoneses no pueden estar equivocados. La exitosa saga de Capcom llega con una nueva expansión que promete cacerías en grupo de lo más 'monstruosas'.

Hace ya más de un año que esta entrega de *Monster Hunter* triunfa en el País del Sol Naciente, y ahora llega a Europa a intentar cosechar el mismo éxito que allí, donde más de 3 millones de nipones se divierten cazando monstruos con sus PSPs. Esta saga de Capcom, aunque muy joven, está logrando meterse en el bolsillo a los aficionados de la portatil de Sony de medio mundo.

Monster Hunter Freedom Unite es la tercera entrega de un peculiar RPG que nos mete en la piel de un personaje, completamente personalizable, que deberá recorrer un vastísimo mundo cazando cientos de criaturas y monstruos de todo tipo. La exploración, la acción y el combate en tiempo real y un importante componente de rol son los ingredientes de este juego que ha batido todos los récords en Japón. Ahora, esta nueva entrega (que en realidad es una especie de expansión mejorada de *Monter Hunter Freedom 2*) añade nuevos escenarios, armas, misiones, monstruos, objetos y modos de juego. Es una versión pensada para añadir más y más complejos retos a los fans de la saga y para que los que no han jugado todavía al título se inicien de la mejor manera posible. De hecho, pueden cargarse las partidas de *MHF2* para recuperar personajes, armas, objetos y estadísticas de aquel.

NUEVOS RETOS PARA SALIR A CAZAR TODO TIPO DE MONSTRUOS, SÓLO O CON COLEGAS

Nada más comenzar a jugar con este atractivo título tendrás que configurar a



LO MEJOR SON LAS CACERÍAS PARA CUATRO JUGADORES



Lleva a tu gato

JUEGA EN GRUPO O SÓLO CON TU MASCOTA

La verdad es que la mejor manera de disfrutar del potencial es irte de cacería con tres amigos. Pero si no puedes, esta nueva entrega incorpora una opción para no sentirse tan sólo, el conocido como Felyne Fighter System: la posibilidad de que un simpático gato armado hasta los dientes te acompañe en tus incursiones y te eche una 'zarpa' a la hora de enfrentarte a los monstruos más complicados.

Acumulando equipo

CONVIÉRTETE EN EL MEJOR CAZADOR

En *Monster Hunter* tú eliges qué camino tomar en cada momento, y para ello puedes interactuar con cientos de personajes que te ofrecerán de todo para mejorar tu equipo, que, al final, es el objetivo del juego. Puedes recoger gemas y acudir a las armerías para que te fabriquen mejores armas, armaduras, equiparte con cientos de pociones y ungüentos, etc. Hay que equiparse muy bien antes de acudir a una misión. Por ejemplo, si vas a realizar una expedición a las frías cumbres heladas de una montaña puedes equiparte con una poción de calor que impedirá que te congeles.
Cada vez que se selecciona una misión hay que firmar, y pagar, un contrato de misión. A misiones más gordas, más caro es el contrato de misión. Si cazas la pieza, recuperarás el dinero y ganarás un buen pico. Si fracasas, perderás las cuota de contrato.







tu personaje, para después, comenzar a prepararle para ser el mejor cazador del pueblo. Hacerse con el mejor equipo de campaña es vital en los combates, donde todo se desarrolla en tiempo real pero podemos desplegar nuestros objetos y habilidades con un sencillo y accesible menú. Los monstruos, en muchos casos gigantescos, nos darán grandes recompensas si los derrotamos.

Otra vez, como en las entregas anteriores, lo mejor es participar con otros tres amigos en partidas ad-hoc para conseguir derrotar a las bestias más peligrosas. Las partidas multijugador son una maravilla, donde la cacería toma un sentido cooperativo muy adictivo. Es aquí donde el grupo podrá obtener las mejores recompensas, lo que les facilitará la tarea de mejorar su equipo y ser los mejores cazadores de *Monster Hunter*.

› Por G. Maeso

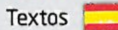
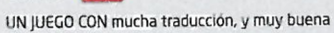
La ficha

Monster Hunter Freedom Unite



Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95 €**
Lanzamiento: 26 de junio

Plataformas

Idiomas

Textos

UN JUEGO CON mucha traducción, y muy buena

PEGI




www.pegi.info

Multijugador



4 HASTA CUATRO JUGADORES pueden cooperar en las cacerías mediante conexión local

Arriba y abajo



› ENORME Y LLENO de retos
› MODO COOPERATIVO PARA cuatro jugadores

› NO TIENE MODO online
› EL CONTROL DE la cámara nos mata

Interferencias


MONSTER HUNTER FREEDOM 2


BIG GAME HUNTER


DINASTY WARRIORS VOL 2

Las notas

9.2 UNA AVENTURA DE acción y rol muy profunda, repleta de retos, horas de diversión y cacerías multijugador. Además, con un gran aspecto técnico.

En la red

Página oficial **www.monsterhunter-freedomunite.com**









PROTOTYPE

UNA AVENTURA CON LOS GENES A LO LOCO

Un mutante se prepara para conquistar Nueva York a base de golpes y asesinatos. Su objetivo, recuperar sus recuerdos perdidos...

Los chicos malos siguen estando de moda. Si hace ya un añito Niko Bellic empezaba con eso de no ser un angelito, ahora le toca el turno a Alex Mercer, un extraño personaje sin recuerdos y con una lista de superpoderes que ya querrían para sí algunos héroes del mundo del cómic.

La acción tiene lugar en la gran manzana, concretamente en la isla de Manhattan, representada con una fidelidad aceptable (pero no sorprendente). El argumento nos coloca en medio de un brote vírico que hace mutar a los viandantes en extraños monstruos y que obligará al ejército a intervenir para preservar la paz. De este modo se desarrolla una cruenta batalla entre ambas partes de la que seremos juez y parte como principal protagonista de la trama.

LAS POSIBILIDADES AL AFRONTAR CADA MISIÓN SON ABRUMADORAS

El argumento que se narra está centrado en la búsqueda de la verdad sobre nuestro protagonista. La pena es que la historia carece de demasiado interés y adolece de una narración algo confusa, incumpliendo el objetivo de mantenernos pegados al mando. Por suerte, la jugabilidad da tantas posibilidades y la variedad de objetivos es tan basta que da casi igual que argumentalmente sea más plano que el encefalograma de un sapo.

Y es que el abanico de posibilidades una vez que pasamos las primeras horas de juego es brutal. Supersaltos, mutaciones de las extremidades, combos, mejoras constantes con puntos de experiencia... No podemos decir que *Prototype* pierda interés. Y esa es su mejor baza. Ante cada situación siempre hay varias posibles soluciones. Un buen ejemplo de esto son las infiltraciones en base enemiga. Podremos optar por el sigilo al asimilar a los mandos de la base con nuestro poderes o la fuerza bruta, buscando sangre. Y si la sutileza no es lo nuestro, que mejor que coger un tanque o un helicóptero... o mejor, bombardear la base desde un lugar seguro y santas pascuas. Si esto suena bien, lo que es aún mejor, es que podremos malgastar horas y horas tratando de

SUPERVITAMINADO

Una de poderes

ALEX MERCER COMIENZA la aventura con poco más que capacidades físicas sobrehumanas y la posibilidade de absorber a cualquier personaje no jugable (y tomar sus habilidades y conocimientos). Pero conforme avancen las misiones y objetivos iremos ganando puntos de experiencia que nos permitirán comprar nuevas mejoras para el personaje principal. Las primeras en llegar son las garras y los puños demoledores. Le siguen mejoras en salto y fuerza, para luego ampliar las posibilidades hasta tal punto que sería difícil enumerar todo en una sola revista. Para cuando superemos el ecuador del argumento seremos capaces de acabar con decenas de enemigos al mismo tiempo, pilotar helicópteros y tanques, transmutar nuestras extremidades en cinco tipos de armas... Y eso sólo es la mitad del camino.



UN MUTANTE CON SED DE SANGRE SUELTO POR LA GRAN MANZANA



EL COMBATE CUERPO A cuerpo se basa en simples combos de tres golpes.



LOS MUTANTES ASOLAN LA ciudad de los rascacielos. Tú eres la solución.



UN PORTE ELEGANTE Y distinguido y unas garras como su cabeza. Inconfundible.

descubrir cada uno de los secretos que esconde este juego de Radical Entertainment.

El lado oscuro

Por desgracia, no todo son luces en *Prototype.* Para empezar, el apartado gráfico no es del todo brillante, pecando de unos escenarios faltos de color y de un nuevo ataque de los clones, con enemigos que se repiten hasta la saciedad. El apartado sonoro tampoco es que destaque especialmente, con momentos en los que no estaría mal algunas piezas musicales más o algún efecto que rompa la monotonía de los sonidos de fondo.

En la duración tampoco es que estemos ante un ejemplo a seguir, puesto que la aventura principal se sitúa en torno a las 10 horas si pasamos de objetivos secundarios y realizamos las 31 misiones principales sin entretenernos demasiado. El hecho de no contar con ningún modo de juego online y tener unos extras más bien justitos juegan también en su contra.

Esto no quita que estemos ante uno de esos títulos que nos empujan a seguir jugando hasta encontrar cada pequeño detalle escondido en el rascacielos más recóndito. En este caso el conteo de horas de juego se dispara de manera espectacular En general *Prototype* está a la altura de las expectativas, y por suerte es mucho más parecido a *Crackdown* de Xbox 360 de lo que esperábamos.

› *Por Juan "Xcast" García*

La ficha

Prototype



Desarrolladora: **Radical Entertainment**
Editora: **Activision**
Precio: **69.95€(PS3, 360), 59.95€ (PC)**
Lanzamiento: 12 de junio



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

UN DOBLAJE AL castellano no habría estado mal

PEGI





www.pegi.info

Multijugador



LAMENTABLEMENTE LAS OPCIONES multijugador brillan por su completa ausencia.

De Radical Entertainment

ESTE ESTUDIO CALIFORNIANO no es un novato en esto de programar videojuegos, aunque sí que puede ser cierto que estén ante su obra más personal y relevante. Entre sus anteriores juegos están las últimas dos entregas de Crash, Scarface y Simpsons Hit&Run.

Arriba y abajo

- › MUCHAS MISIONES Y objetivos
- › LAS POSIBILIDADES DEL protagonista

- › APARTADO TÉCNICO JUSTITO
- › SIN APENAS NINGÚN extra



Interferencias



CRACK-DOWN



GTA IV



INFAMOUS

Las notas

8.7

🇺🇸	CHEAT CC	9.8
🇪🇸	MERISTATION	8.0
🇬🇧	PSW MAG UK	9.0

PODRÍA SER MEJOR, pero tal y como está es capaz de divertir a quien se atreva a ser Alex Mercer.

En la red

Página oficial **www.prototypegame.com**



EL NÚMERO UNO DE la ATP, Rafa Nadal, es uno de los tenistas más fuertes, también en el juego.

VIRTUA TENNIS 2009

EL TORNEO CONTINÚA FUERA DE LOS SALONES

Sega se olvida de los salones recreativos, que han marcado las pautas con la saga Virtua Tennis, y actualiza su arcade deportivo de forma exclusiva para consola y PC



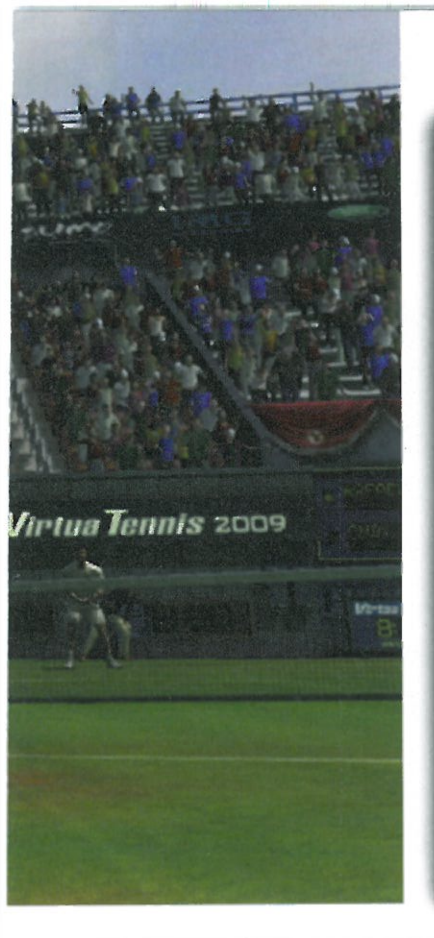
Si los juegos de fútbol se actualizan cada año, ¿por qué no hacer lo mismo con los de tenis? La disciplina deportiva gana cada vez más adeptos que están locos por emular a sus ídolos en la consola... y Sega lo sabe muy bien. Dejando de lado el sector recreativo, que es el que ha marcado las pautas en la saga desde sus inicios en Dreamcast, Sega se ha sacado de la manga un el Virtua Tennis más completo en el mejor momento.

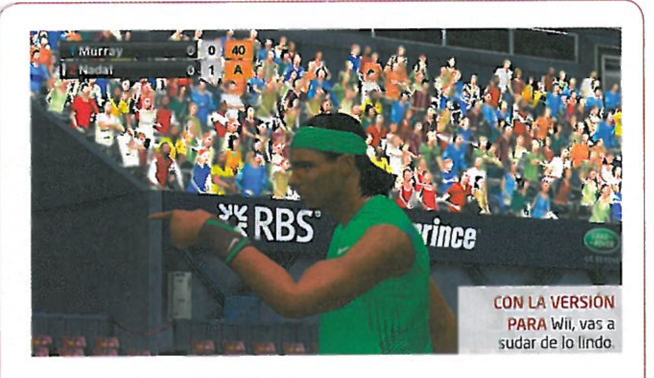
Sega se acoge a la máxima "si no está roto, no lo arregles", para ofrecernos un juego de tenis muy similar a *Virtua Tennis 3* en aspecto y maneras, al que se le han añadido diversas opciones de juego online (los usuarios de PS3 lo agradecerán enormemente), nuevos mini-juegos para el modo Carrera y un elenco actualizado de estrellas de la ATP tanto masculinas como femeninas.

Arcade puro y duro

La jugabilidad de *Virtua Tennis 2009* delata su origen desde la primera partida. Al igual que todas las anteriores entregas, esta continuación de la saga presenta un sistema de control increíblemente sencillo, que no te llevará controlar a la perfección más de cinco o diez minutos. Eso sí, la dificultad está en controlar en todo momento los movimientos del contrario, en posicionarse bien a la hora de recibir la pelota y en utilizar la estrategia de juego adecuada para cada uno de los oponentes. Para aprender a controlar todo lo mencionado, *Virtua Tennis 2009* cuenta con un divertido y variado modo Carrera,

EL MODO CARRERA HA SIDO MEJORADO CON MÁS PRUEBAS





CON LA VERSIÓN PARA Wii, vas a sudar de lo lindo.

MEJORA TU VOLEA

Versión Wii de Virtua Tennis 2009

POR SEGUNDA VEZ en la historia de la saga, tras una versión del primer *Virtua Tennis* para Game Boy Advance, el arcade deportivo de Sega hace aparición en una consola de Nintendo. En esta ocasión, el original control de Wii hace de catalizador para convertir la experiencia simple y arcade de VT2009 en casi un ejercicio físico. Como era de esperar, el juego no está a la altura, gráficamente hablando, de las demás versiones, pero el hecho de incluír un sistema de control diferente lo convierte en una versión aún más "apetecible" que las de PS3, Xbox 360 y PC, que pueden llegar a resultar excesivamente parecidas a las anteriores entregas de la saga de arcades deportivos de Sega.

ADEMÁS, APROVECHANDO LAS posibilidades wi-fi de la máquina de Nintendo, Sega no se ha dejado cosas en el tintero y ha incluído todos los modos de juego on-line de las otras versiones, incluso la posibilidad de participar en diferentes torneos en internet desde el modo Carrera, uno de los elementos más originales de esta nueva entrega de Virtua Tennis. Gracias a los mandos de Wii, la participación en los mini-juegos entre varios jugadores se convierte en uno de los elementos más divertidos de la versión de Virtua Tennis 2009 para la consola de Nintendo.



LOS MEJORES DE LA ATP, jugadores/as, están en VT2009.



LOS CONTROLES DEL JUEGO son simples y directos.



EL PARTIDO DEL SIGLO, cuando tú quieras.

que te llevará a la lucha por el número uno mundial comenzando en la posición 100. En dicho modo tendrás que diseñar a tu personaje (de forma rápida y sencilla, no tardarás más de cinco minutos) y alternar entrenamientos, descansos, mini-juegos y campeonatos (siempre acorde con nuestro ranking) con el objetivo de ir mejorando poco a poco cada uno de los aspectos de nuestro tenis. La novedad más significativa del modo Carrera con respecto a anteriores entregas es, aparte de los nuevos mini-juegos, la posibilidad de utilizar a tu personaje para competir on-line contra otros jugadores, algo que contará como un torneo más en nuestro palmarés y por el que seremos recompensados con dinero que, posteriormente, pdoremos canjear por ropa o accesorios.

Aunque visualmente no ha habido un salto inmenso con respecto a *Virtua Tennis 3*, las ligeras mejoras en su jugabilidad (aquellos desequilibrios fulminantes al equivocarnos de dirección se han suavizado), la actualización del plantel de tenistas seleccionables y las grandes novedades de su modo Carrera son un reclamo que no pasará desapercibido ante los ojos de los jugones más aficionados al apasionante mundo del tenis. Eso sí, si lo tuyo es la técnica y lo que te gusta es aprender lentamente a jugar al tenis, siempre te quedará *Top Spin*. Nosotros nos quedamos con el juego de Sega sin dudarlo.

› *Por Lázaro "Doc" Fernández*

La ficha

Virtua Tennis 2009



Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **PS3/X360: 64,95€ PC/Wii: 49,95€**
Lanzamiento: 22/05 (PS3), 29/05 (Xbox 360), 19/06 (PC/Wii)



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

LOS PARTIDOS SON retransmitidos en castellano

PEGI



www.pegi.info

Multijugador




LOS PARTIDOS DE dobles pondrán en pantalla a cuatro jugadores de forma simultánea

Online

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC / WII › Todas las versiones del juego, incluyendo (sorprendentemente) la de Wii, incluyen opciones de juego on-line de forma directa (arcade), torneos a través de Internet en el modo Carrera y rankings mundiales en la red.

Arriba y abajo

› FÁCIL DE JUGAR, difícil controlar a la perfección
› LAS NOVEDADES DEL modo Carrera

› GRÁFICAMENTE NO ES mucho mejor que VT3
› LOS TIEMPOS DE carga son muy grandes

Interferencias





VIRTUA TENNIS

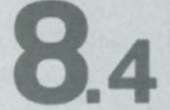


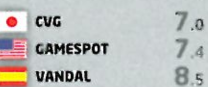
VIRTUA TENNIS 2

VIRTUA TENNIS 3

Las notas

8.4





CVG	7.0
GAMESPOT	7.4
VANDAL	8.5
MERISTATION	8.0

JUGABLE Y DIVERTIDO como pocos, a medio camino entre el género deportivo y el Party Game.

En la red

Página oficial www.virtuatennis2009.com

FUEL

UN PARÍS-DAKAR A LO CAMBIO CLIMÁTICO

Carreras con libertad total de movimientos en un Estados Unidos arrasado por la climatología adversa

Si el cambio climático llamara a tu puerta, que harías? La opción A sería mudarte a tierras con un clima más ligero. La opción B, sólo apta para tipos duros, sería quedarte al más puro estilo Mad Max y luchar por el escaso combustible restante en apasionantes carreras abiertas.

Si tu respuesta es B, *Fuel* es tu juego. Se trata de una serie de carreras salvajes sin la limitación de un circuito. Tan sólo tú, unos cuantos pilotos rivales y 14.000 kilómetros cuadrados de terreno para hacer el cabra. Tendrás que ir descubriendo nuevos territorios mientras exploras las inhóspitas tierras de este de Estados Unidos. Así irás encontrando nuevas pruebas que te lleven a conseguir más vehículos (que van desde coches y motos hasta quads o incluso autobuses) hasta ser el único que posea combustible de entre todos tus rivales.

Sobre el terreno, esto se plasma con carreras arcade en la que nuestra única preocupación debe ser encontrar el mejor camino hasta el próximo punto de control. Puedes optar por una ruta arriesgada, con riesgo de chocar con los pinos o de tener que dar media vuelta por algún obstáculo, o puedes ir por carreteras y caminos, para asegurarte que llegas.

Toda la ayuda que necesitas es un GPS. Ni nitros, ni piruetas, ni golpes especiales. Esto hace que nos concentremos en la conducción y en la navegación por el extenso mapeado, pero simplifica en exceso las cosas. Por ejemplo no será raro destacarnos del grupo (o perderlos de vista), con lo que todo se vuelve una calma serena casi tediosa ante la ausencia de algún 'divertimento' intermedio.

Para paliarlo están los diversos accidentes meteorológicos, todos muy espectaculares, destacando las nevadas copiosas. Pero se queda en un bonito sin demasia-



NI EL MÁS FUERTE de los tornados te parará... ¿o sí?

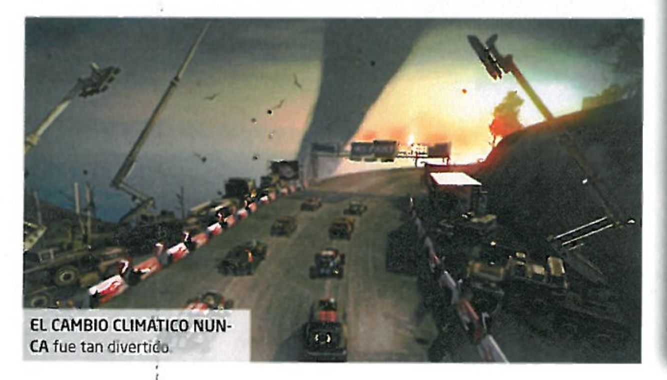

LLEGAR EN PARACAIDAS: NO se puede molar más


AUNQUE PAREZCA COOL, LAS piruetas son automáticas.


NO HAY NADA COMO una moto de campo.


"PRECAUCIÓN AMIGO CONDUCTOR LA senda es peligrosa..."


SI LA LLUVIA TE deja ver algo... ¡Acelera!


EL CAMBIO CLIMÁTICO NUNCA fue tan divertido.

14.000 KILÓMETROS DE TERRENO PARA HACER EL CABRA CON NUESTRO COCHE, MOTO...

das repercusiones para la jugabilidad. Estos momentos entre tornados y similares son lo mejor de un título que peca de ser algo simple cuando se atiende a los pequeños detalles. La culpa quizá sea de la dificultad de modelar tal cantidad de terreno como tiene.

El caso es que no estamos ante el juego de conducción con mejor apartado gráfico, pero tampoco el que mejor se maneja. Parece que a *Fuel* le da un poco igual que estemos sobre arena que sobre asfalto, los vehículos siempre responden de una manera idéntica, lo que le quita algo de atractivo.

Si no tenemos en cuenta estos pequeños fallos encontraremos horas y horas de diversión, sobre todo para aquellos que disfrutan viendo las interminables etapas de cualquier raid internacional, se llame París-Dakar o Fuenlabrada-Gijón.

>Por Juan "Xcast" García



A tu rollo

Uno de los extras que más va a agradecer la comunidad de jugadores con acceso a la red de redes es la posibilidad de crear nuestras propias pruebas con total libertad en el mundo de Fuel. Si eres de los que gustan pruebas al estilo circuito, siempre encontrarás un entorno que te guste para tu trazado. Si por el contrario eres de los que gozan con las pruebas de larga duración, podrías poner un punto de control en cada esquina del mapa y hacer que tú y tus amigos disfruteis de una prueba de más de horas de conducción extrema. ¡Ríete del París Dakar!.

Y lo mejor de todo es que cualquiera de estas pruebas personalizadas se pueden compartir con los usuarios de todo el mundo. Haz la mejor prueba off-road jamás creada....

La ficha



Fuel

Desarrolladora: **Asobo Studio**
Editora: **Codemasters**
Precio: **69,95€ (PS3, 360); 49,95€ (PC)**
Lanzamiento: 26 de junio



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

LO JUSTO PARA cumplir con el guión.

PEGI

www.pegi.info

Multijugador



16 UNA DOCENA MÁS cuatro de jugadores a través de Internet.

Record Guiness

SEGÚN EL LIBRO Guinness de los records *Fuel* es el juego que cuenta con una mayor superficie jugable en un juego para consolas. De esta manera los 14.600 kilómetros cuadrados que podemos explorar en el juego de Asobo Studios se inscribe en la historia.

Arriba y abajo

>LA AMPLITUD DEL terreno
>EL EDITOR DE carreras online
>FALTA ATENCIÓN AL detalle
>EL CONTROL ES mejorable

Interferencias







PARIS DAKAR — MX VS ATV UNTAMED — DAY OF CRISIS

Las notas

8.0

OXM UK	7.0
TEAMXBOX	7.8
MERISTATION	7.0
EDGE	8.0

LAS CARRERAS CON más libertad del mundo de los videojuegos se pierden un poco por el camino.

En la red

Página oficial **http://fuel-game.com**



NUNCA LA GUERRA FUE TAN REAL

MARCA player RECOMENDADO

La serie *ArmA* lleva encandilando a los amantes de la simulación militar varios años. Su segunda parte llega para sorprender a propios y extraños con una libertad de actuación apabullante.

Puede dicho en primera instancia lo que *ArmA 2* 'no' es: un juego de tiros al uso. Sus autores defienden el concepto de simulador militar cuando hablan de esta serie y desde Marca Player no podemos estar más de acuerdo.

ArmA 2 es un juego tan gigantesco y con tantísimas posibilidades que cualquier acercamiento a él no le hará justicia. Para los que no conozcáis su primera parte, os diremos que en *ArmA 2* te pones en la piel de un militar y que, a partir de ahí, podrás resolver las distintas misiones de cualquier forma. Sí, sí. Y no se trata de un sandbox. En este juego podrás disparar cientos de armas distintas, todas reales, con su física, sonido y respuesta clavadas de la realidad, conducir vehículos (o ir de acompañante), pilotar varios tipos de helicópteros, aviones, vehículos acorazados (tanto artillero, como oficial, conductor, etc...), controlar un grupo de soldados dándoles órdenes pertinentes, gestionar batallones de forma estratégica e, inclu-

Dificultad y realismo.

UN REALISMO ESPECTACULAR

Ya en el tutorial, te das cuenta de que *ArmA 2* va de otro rollo. En los primeros niveles de dificultad dispondrás de una especie de HUD donde se te indicarán los objetivos de misión y demás ayudas tecnológicas. Pero la madre del cordero, colega, es el nivel difícil, donde podrás perderte durante horas en la ciudad buscando un objetivo móvil o un grupo de supervivientes que debes recuperar con tu helicóptero. ¡Ah! Y ojo al manejo de las aeronaves, que no es moco de pavo. ¡Yo tuve que usar el joystick de *Flight Simulator*!

ARMA 2 OFRECE LA EXPERIENCIA MILITAR MÁS ABIERTA Y REALISTA

RECOGER Y SOLTAR COMPAÑEROS en territorio enemigo nunca fue tan divertido.

LA CALIDAD TÉCNICA DEL JUEGO EXIGE UNA MÁQUINA DE ÚLTIMA GENERACIÓN

so, construir bases con todos sus recursos. Ahí es nada.

El juego ofrece un modo campaña espectacular que debéis terminar de principio a fin, pero el juego no es sólo eso: las misiones individuales son tanto o más interesantes, además de contar con un completo editor para crear y compartir las tuyas propias.

Uno de los modos de juego que más nos ha sorprendido gratamente es la armería, donde podrás probar casi cualquier objeto o vehículo del juego mientras completas desafíos que te irán apareciendo a medida que juegas.

En cuanto al multijugador, las posibilidades son infinitas, desde jugar la campaña en modo cooperativo en local o Internet, hasta retar a otros jugadores en las misiones específicas u otras diseñadas por ti mismo o terceros. Además, el amplio parque de jugadores de la primera parte del juego, están esperando *ArmA 2* como agua de mayo y los mods y misiones aparecerán en breve.

Como os podéis imaginar, el juego es difícil, pero es como los buenos simuladores, cuando lo controlas, te maravillas.

› Por Juanma Castillo

Calidad técnica

PREPARA UN GRAN EQUIPO PARA JUGAR BIEN

A *rmA 2* eleva las exigencias de hardware a límites que no sólo tocan el aspecto visual. Sí, sus gráficos son buenos, pero como también depende de tu equipo la distancia de visión, pues se antoja fundamental el disponer de un buen micro y una gráfica de última generación (al menos de 1GB de VRAM, diría yo) para no jugar en desventaja con tus contrincantes. Es cierto que podrás disfrutar del juego con un hardware modesto, pero amigos: No es lo mismo.

La ficha

ArmA II



Desarrolladora: **Bohemia Interactive**
Editora: **505 Games**
Precio: **39,95**
Lanzamiento: 19 de junio



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

COMPLETAMENTE DOBLADO, ALGO imprescindible.

PEGI

www.pegi.info

Multijugador

HASTA OCHO JUGADORES puede compartir la campaña principal o misiones especiales.

Requerimientos

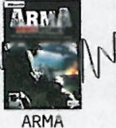
MÍNIMOS > CPU Dual Core, 1 GB RAM, GPU Geforce 7800 / ATI Radeon 1800 o superior y 256 MB VRAM 10 GB de espacio libre en HD. **RECOMENDADOS >** CPU Quad Core o Dual Core rápido (Intel 2.8 o AMD 64 X2 4400+ o superior), 2 GB RAM, GPU Geforce 8800GT o ATI Radeon 4850 o superior), 10 GB de espacio libre en HD.

Arriba y abajo

- ES EL MEJOR simulador militar
- LAS MIL POSIBILIDADES de juego
- LA VARIEDAD DE acciones que se nos exigen
- EL ASPECTO GRÁFICO

- ES DIFÍCIL DE c&$%nes

Interferencias

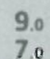


ARMA

RAINBOW SIX

CHAQUETA METÁLICA

Las notas

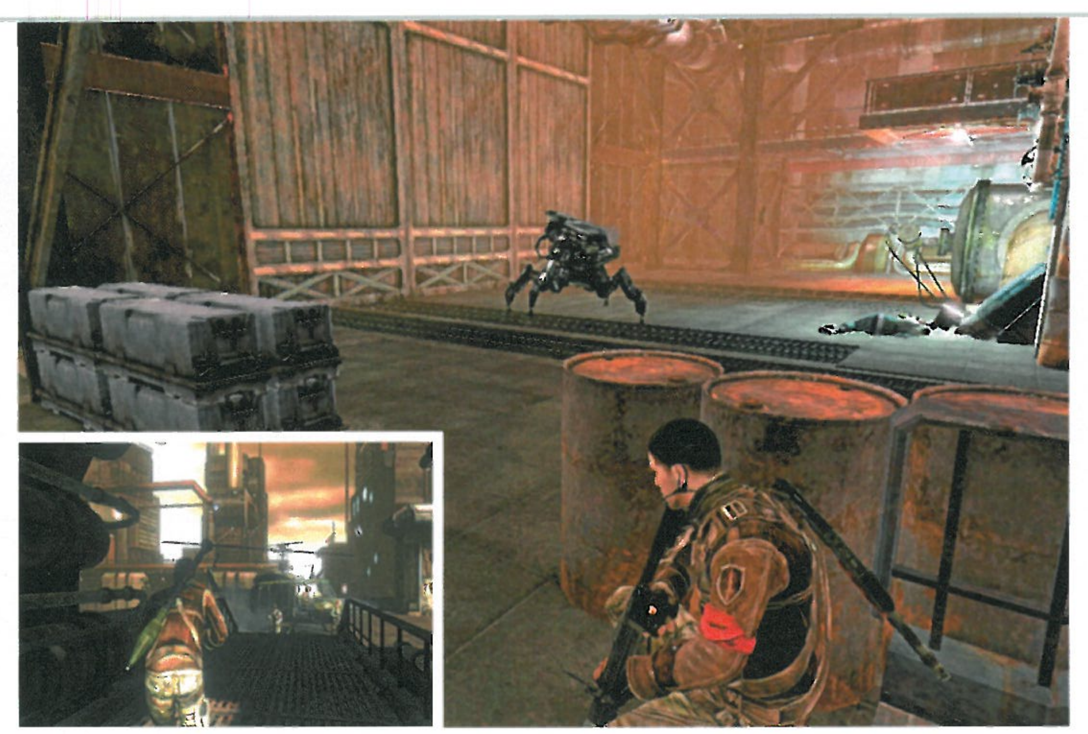
9.5

 MERISTATION 9.0
 PC ZONE UK 7.0

SE CONVERTIRÁ EN un clásico dentro de muy poco. Y nosotros que lo veamos.

En la red

Página oficial www.arma2.com



LA SERIE T-800 (A la que pertenecía el personaje de Schwarzenegger) requiere una ingente cantidad de impactos para ser abatida.

TERMINATOR: SALVATION

HASTA LA VISTA, DIVERSIÓN

Títulos como éste son los que dan mala fama a las licencias cinematográficas

Siempre se ha dicho que la gran mayoría de títulos basados en una franquicia cinematográfica solo gustan a los amantes de la película en la que se inspiran; por desgracia, *Terminator Salvation* se une a ese grupo de "culpables" que convierten la mencionada máxima en realidad. Y es que aunque Grin se ha esforzado creando un argumento que tiene lugar dos años antes de los acontecimientos de la película, desde los primeros compases del juego comprobaremos que, una vez más, se ha utilizado una franquicia de éxito para "hacer caja" con el menor esfuerzo.

Un poco de todo

El juego irá alternando escenas en las que nos daremos aburridos paseos entre los ruinas de Los Angeles (todo sobre raíles, claro), y diferentes enfrentamientos "estáticos" con las máquinas o en niveles a bordo de diferentes vehículos que requerirán, además de una puntería increíble, la eliminación de robots de Skynet en movimiento. Entre las novedades jugables destaca la posibilidad de movernos entre diferentes coberturas. .



LA CLAVE ESTÁ EN usar bien las coberturas del escenario

La repetitiva mecánica de su desarrollo llega hasta el punto en que cada enfrentamiento con cada tipo de enemigos (recordad, tres tipos únicamente más los "robots-moto"), requiere una determinada técnica y, si es posible, un tipo de armamento específico, que es tan variado como el repertorio de enemigos. Una pena, desde luego.

>Por Lázaro "Doc" Fernández

La ficha

Terminator: Salv.

Desarrolladora: **Grin**
Editora: **Warner Bros Interactive**
Precio: **PS3/Xbox360: 59,95€; PC: 39,95€**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces / Textos 

SE HAN PREOCUPADO de doblarlo al castellano

PEGI

www.pegi.info

Multijugador



2 DOS PERSONAS PODRÁN combatir contra las máquinas de Skynet

Online

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC > Aunque permite la participación de dos jugadores en partidas cooperativas, Grin no ha incluído la opción de disfrutar de dicho modo a través de Internet, únicamente podrás en la misma consola.

Arriba y abajo

>LAS PANTALLAS DE carga con el T-800
>EL MODO COOPERATIVO

>SU DESARROLLO ES repetitivo y aburrido
>EN CUATRO HORAS lo habrás completado

Interferencias



GEARS OF WAR



WANTED: W. O. F.



EAT LEAD: TROMH

Las notas

6.1

1UP	3.3
IGN	6.3
MERISTATION	5.5
CVG	4.0

SI ERES UN fan acérrimo de la saga, es pasable. Si no, pues como que no te lo recomendamos.

En la red

Página oficial: **terminatorsalvationthegame.com**

BOOM BLOX SMASH PARTY

LA ALEGRÍA DE MONTAR Y DERRIBAR

Mil y una formas para jugar con bloques virtuales, con la precisión y fuerza de tu propia mano. ¿La Jenga? Ríete de ella.

Si con el *Boom Blox* original podías disfrutar como un crío con sus bloques de arquitectura de juguete, el nuevo *Smash Party* te permite jugar más y mejor con amigos, dejar volar tu creatividad, y compartir infinidad de puzzles en línea.

Las sensaciones que convirtieron a esta idea de Steven Spielberg en un indispensable el año pasado están ahí, intactas. Es el mismo desahogo al derribar castillos a base de pelotazos con el mando, o la misma satisfacción al golpear en el punto clave para tirar todo de una y ganar la medalla de oro. Pero se ha incluído tal cantidad de contenido en *Smash Party* que las excusas para seguir jugando durante meses arrollan a la oferta original.

Invasión 'blocuda'

Hay más, mejor y más bonito. Con los nuevos menús se accede con agilidad a los grupos de puzzles para una o varias personas (se puede cooperar o competir con amigos), cada uno con su ambientación y hasta su novedoso sistema de físicas (ahora con montajes subacuáticos o en el espacio). Si te parecían ingeniosos los tipos de bloques y bolas del año pasado, mézclalos ahora con formas de derribo como el cañón o el tirachinas, o con los bloques de colores que se combinan para desaparecer como en un *Columns*.

Las posibilidades de juego han explotado cual Blox bomba, y no es difícil sorprenderse echando la tarde, solo o en compañía, sumergido entre los centenares de pruebas incluídas. A veces no sabrás por dónde empezar, aunque siempre acabarás enganchado, porque *Smash Party* sabe ser atractivo para cualquier jugador: para el más sencillo gracias a la simpleza de la fórmula básica, para el que busque un desafío inteligente con las medallas más rebuscadas. Ese reto opcional es una de sus grandes virtudes.

Pero la mayor novedad es la calidad y estilo con los que se ha integrado el sistema en línea. Siempre presente en las pantallas de esos rápidos menús, el acceso al espacio online es instantáneo y permite descargar, subir, valorar o contemplar montones de puzzles creados por los usuarios con el soberbio editor que incluye herramientas tan geniales como la capacidad de copiar bloques, elevar la altura de la cuadrícula o modificar su color a través de un cuentagotas como el de cualquier editor de fotografía para PC. Será con el editor precisamente con uno de los elementos que más tiempo estemos cacharreando hasta conseguir el reto imposible. Algo irreconocible y muy necesario en la Wii. Ya no hay límites.

› *Por D. Caballero*



EL SISTEMA EN LÍNEA SE HA INTEGRADO CON GRAN CALIDAD Y ESTILO



EL EDITOR DE ESCENARIOS te permite realizar construcciones de lo más complejas.

LAS NUEVAS HERRAMIENTAS DE derribo harán que disfrutes tanto en la creación como en la destrucción.

Construye

ARQUITECTO VIRTUAL

El constructor de niveles del juego original necesitaba mejorar, más con el intercambio online, y ¡vaya si lo ha hecho! Tiene un completo tutorial, herramientas muy fáciles de utilizar y un potencial abrumador que te permite crear algunos escenarios memorables que, además, puedes compartir online y con los que puedes retar a tus amigos a través de Internet. ¿Eres capaz de derribar mi castillo?



La ficha

Boom Blox Smash Party

Desarrolladora: **EALA**
Editora: **EA**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Textos

EL DOBLAJE VISTO hasta ahora no es muy bueno

PEGI

12+ 3+ www.pegi.info

Rejugabilidad

+400 PUZZLES DIFERENTES. ¿SUFICIENTEMENTE rejugable?

Arriba y abajo

› MULTIJUGADOR EXPANDIDO
› MÁS POSIBILIDADES EN cada faceta

› LOS SUBACUÁTICOS SON un poco rollo
› LA PROGRESIÓN ESTÁ peor guiada

Las notas

8.6

IGN	8.5
MERISTATION	8.5
GAMESPOT	8.5

EXPERIENCIA VITAMINADA. UNA gran segunda parte que exprime un concepto ideal para Wii.

En la red

Página oficial **boomblox.ea.com**

VUELVE EL SEÑOR DE LA OSCURIDAD

El señor del mal y sus esbirros llegan a Wii para sembrar la oscuridad en un cuento atípico que te enganchará desde el principio.

Ya era hora. Por fin un juego donde el héroe no es un ser perfecto, ni un ejemplo para la humanidad. *Overlord* es todo lo contrario y por eso nos encanta. Como Señor del Mal contaremos con un aplicado ejército de esbirros a nuestra entera disposición. Dentro de este grupo de vasallos contaremos con aliados de diferentes colores, que a su vez tendrán habilidades distintas que nos ayudarán a resolver los problemas que nos encontraremos en nuestro castillo y sus alrededores. Además, esta edición del juego nos introduce en el mundo de los cuentos infantiles desde una visión muy particular. Deberemos ayudar a Caperucita a atravesar el bosque para llegar a casa de su abuela sin que se la merienden los lobos, o lucharemos cuerpo a cuerpo contra el señor Jengibre . Un repaso a los cuentos infantiles con las grandes dosis de humor y sarcasmo tan propias de esta saga.

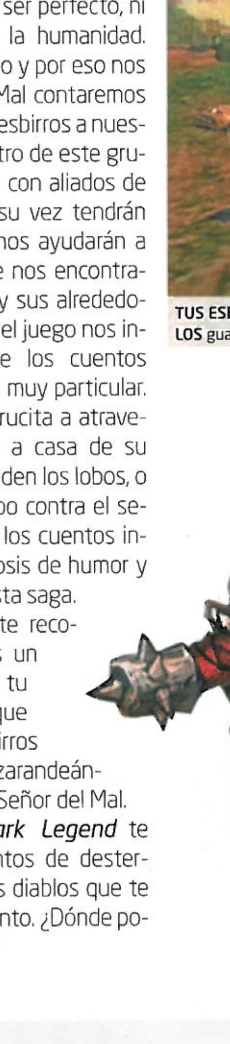
Entre misión y misión te recomendamos que destroces un poco todo lo que tengas a tu alcance con tu hacha y que enfades a tus sumisos esbirros agarrándoles del cuello y zarandeándoles, que por algo eres el Señor del Mal.

Sin duda, *Overlord Dark Legend* te enganchará y por momentos de desternillarás con esos pequeños diablos que te acompañan en todo momento. ¿Dónde podré conseguir uno para mí?

› *Por Julio del Olmo*



TUS ESBIRROS SERÁN LOS guardaespaldas



La ficha



Overlord Dark Legend

Desarrolladora: **Climax**
Editora: **Codemasters**
Lanzamiento: 26 de junio



Plataformas

Idiomas

Voces  Textos 

EL DOBLAJE AL castellano nos facilitará la misión

PEGI



16+ www.pegi.info

Arriba y abajo

› LOS ESBIRROS SON una pasada
› LAS VERSIONES DE cuentos populares

› LOS ESCENARIOS SE quedan pequeños
› LOS GRÁFICOS DEJAN un poco que desear

Las notas

8.6

APRUEBA CON NOTA este divertido juego, bien adaptado a la consola de Nintendo con el que te llevará a un mundo de cuento para adultos



HAZ QUE TODOS TE teman y te respeten

LOS ESBIRROS HARÁN POR ti lo que les pidas

Nintendo Wii

COMO SACAR PARTIDO AL WIIMOTE EN LA ADAPTACIÓN DE UN JUEGO

Siempre que un juego clásico da el salto a la Wii surge la duda sobre sí los controles propios de esta plataforma serán útiles para el título en cuestión. En este caso la duda duró poco, muy poco tiempo. Tanto el Wiimote como el Nunchuk nos ofrecen una jugabilidad sencilla y precisa . Mientras que muchas de las acciones las controlaremos con el Wiimote, control de esbirros sobretodo, el Nunchuk está destinado a los movimientos propios del personaje. Esta vez, Nintendo ha cubierta sus carencias gráficas con una jugabilidad excepcional.

SBK09

MOTOS, GASOLINA Y MUCHA VELOCIDAD

Otro año más Milestone busca la simulación perfecta del campeonato del mundo de Superbikes.

Extremadamente difícil. Eso es lo que probablemente pensaréis al coger por primera vez el mando de vuestra consola ya que vais a ver cómo vuestro piloto se cae, choca con otras motos, se sale de la trazada y derrapa por la lluvia. Pero en el fondo de esto se trata la simulación. ¿O acaso te pensabas que conducir una de estas bestias de dos ruedas iba a ser moco de pavo? Aunque es cierto que podemos cambiar la dificultad para ir completando, a nuestro gusto, el modo campeonato, ascendiendo posiciones hasta llegar a ser mejor que Troy Bayliss. Cada curva será un desafío a tener en cuenta, sobre todo en los niveles de dificultad más elevados, porque cualquier variable: viento, lluvia, trazada, un pequeño roce... Ello podría hacer que nuestro piloto saliese volando por los aires. La física de *SBK09* es ciertamente realista y consigue transmitir la sensación de estar a lomos de una moto de gran cilindrada. A nivel gráfico cumple notablemente y mejora lo visto en la última entrega, por tanto pistas, pilotos y motos están cuidados con especial detalle. El aspecto sonoro está compuesto de melodías marchosas y efectos realistas que ambientan a la perfección el mundial. El modo multijugador permite carreras online para 12 personas.

> *Por Mario Fernández*

LOS EFECTOS ATMOSFÉRICOS SON de lo mejor, a nivel gráfico, de SBK 09



El Campeonato de SBK

GANANDO ADEPTOS

Lo cierto es que en nuestro país el Campeonato del Mundo de Superbikes no genera tanta expectación como el *Moto GP*, en el que curiosamente compiten motos de menor cilindrada. Seguro que os suena Valentino Rossi... pero si os decimos Brendan Roberts o Troy Bayliss no tanto... Extrañamente el Campeonato del Mundo de SBK es más espectacular, de hecho, el Moto GP tiende a parecerse cada vez más al de SBK.



La ficha



SBK09

Desarrolladora: **Milestone**
Editora: **Kochmedia**
Precio: 29,95€ (PS2, PSP); 59,95 € (PS3, 360); 39,95€ (PC)
Lanzamiento: Ya disponible

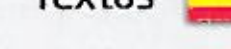


Plataformas



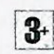


Idiomas

Voces  Textos

EL DOBLAJE VISTO hasta ahora, no es muy bueno

PEGI



www.pegi.info

Multijugador



12 HASTA DOCE PILOTOS pueden verse las caras en carreras online.

Españoles en la parrilla

AFORTUNADAMENTE, LA PRESENCIA de pilotos españoles en la parrilla del mundial de Superbikes está muy nutrida. Este año corren Carlos y David Checa, Rubén Xaus, Fonsi Nieto, Gregorio Lavilla y David Salom.

Arriba y abajo

- DIFÍCIL PERO REALISTA
- BUENA FACTURA TÉCNICA
- SÓLO PARA FANS
- POCOS MODOS DE juego

Interferencias


MOTO GP


PGR4


SBK 08

Las notas

8.0

GAMEZONE	7.0
GAMEZONE	7.0
GAME CHRONICLES	7.0
DIGITAL CHUMPS	6.6

SBK 09 ES el mejor simulador del campeonato mundial de Superbikes.

En la red

Página oficial **www.milestone.it**



Suscríbete 2 años y llévate de REGALO las GAFAS Rip Curl Pipeline

24 NÚMEROS + GAFAS RIP CURL POR SÓLO 45,60€



- Moldura de inyectado de alta calidad
- Patillas moldeadas
- Logo metálico insertado
- Lentes Base 8





LLAMA AL
902 11 37 50
Lunes a viernes de 9 a 18h.

Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular y hasta fin de existencias, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor. Promoción válida sólo para nuevas suscripciones.

GARDENING MAMA

APRENDE CON MAMÁ A CUIDAR UN JARDÍN

Cambia ollas y sartenes por herramientas de jardinería. Ponte los guantes, cálzate unas botas y ayuda a Mama a cuidar su magnífico jardín.

El cometido básico del título es conseguir tener un jardín radiante cultivando flores, frutas y verduras mediante minijuegos. Lo primero de todo es cultivar flores, para conseguirlo habrá que empezar por lo más básico, trabajar la tierra. Labrar, cavar agujeros y prepararlos para plantar las semillas o bulbos. El siguiente paso es utilizar la regadera, las plantas necesitan agua para vivir. Muy importante en el proceso de crecimiento es mantener nuestras plantas sanas rociando las plagas y quitando los bichejos. Y finalmente no hay que olvidar añadir el abono adecuado. Pero si te despistas, ¡Mama al rescate! nos avisará cuando uno de nuestros parterres esté a punto de marchitarse.

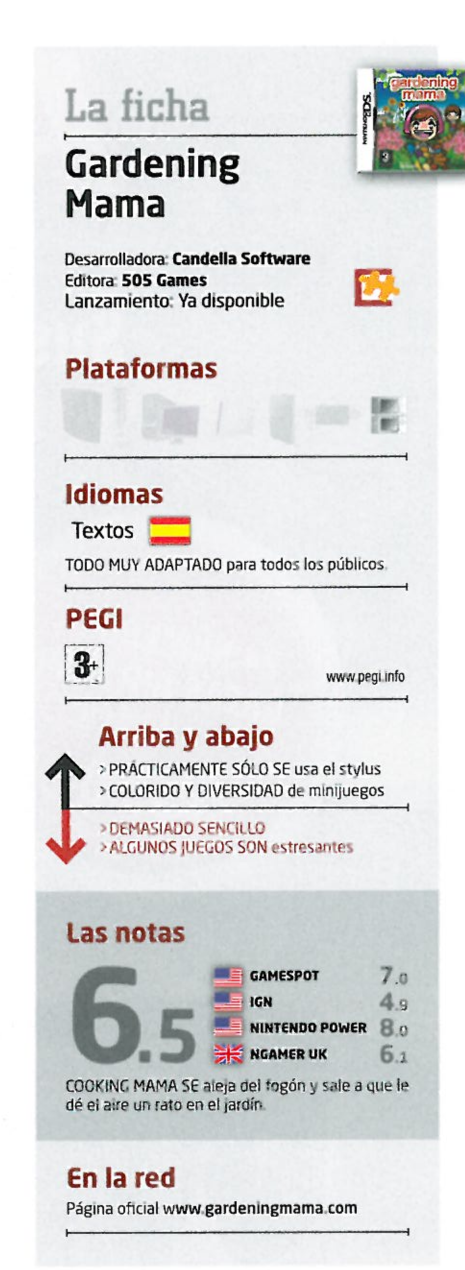
Una vez cultivada la primera flor, desbloqueamos nuevos jardines a los que podemos acceder mediante el mapa. Llega la hora de cultivar manzanas o zanahorias o cualquier tipo de fruta y verdura.

Hay hasta 28 especies diferentes de plantas para desbloquear y cultivar. Cuanto mejor lo hagas más oportunidades tendrás de desbloquear plantas, frutas y hortalizas raras.

El juego ofrece también otras opciones interesantes para complementar nuestros trabajos de jardinería y ser unos auténticos maestros. En función de lo bien que lo hagamos y las puntuaciones que obtengamos en los minijuegos iremos desbloqueando sorpresas, como objetos de jardín, ropa o complementos. Estos objetos nos sirven para personalizar y decorar el jardín en la sección "Decora el jardín" o para cambiar de ropa a mamá en la sección "Hazlo bonito". En esta última dispondremos de vestidos, sombreros, gafas y flores.

› Por Raquel Díaz (www.yonosofreak.com)

LOS CUIDADOS DE LAS plantas van desde el riego o el abono a eliminar insectos parásitos.



La ficha

Gardening Mama

Desarrolladora: **Candella Software**
Editora: **505 Games**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Textos

TODO MUY ADAPTADO para todos los públicos.

PEGI

3+

www.pegi.info

Arriba y abajo

› PRÁCTICAMENTE SÓLO SE usa el stylus
› COLORIDO Y DIVERSIDAD de minijuegos

› DEMASIADO SENCILLO
› ALGUNOS JUEGOS SON estresantes

Las notas

6.5

GAMESPOT	7.0
IGN	4.9
NINTENDO POWER	8.0
NGAMER UK	6.1

COOKING MAMA SE aleja del fogón y sale a que le dé el aire un rato en el jardín.

En la red

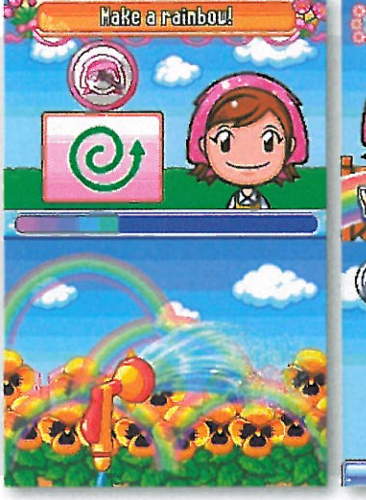
Página oficial www.gardeningmama.com

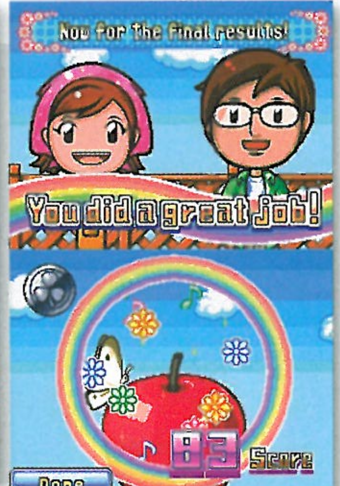
TENDRÁS ACCESO A DIFERENTES JARDINES A TRAVÉS DEL MAPA

Online

TU PROPIA COMPETICIÓN DE JARDINERÍA EN DS

No hay que olvidar también que el juego incluye la opción de conectar diferentes Nintendo DS vía conexión inalámbrica y a partir de ahí intercambiar objetos mediante la comunicación inalámbrica o, incluso, desafiar hasta a tres amigos para ver quién es el mejor jardinero mediante la descarga DS. Para ello bastará con una sola tarjeta del organizador de la partida que permitirá al resto entrar en la partida creada y competir por un puesto de jardinero. ¿Estarás a la altura?





LITTLE KING'S STORY

PONTE A LOS PIES DE SU MAJESTAD

La mezcla de géneros, su jugabilidad endiabladamente divertida, y el sentido del humor lo posicionan entre los mejores del año para Wii.

Todo en *Little King's Story* rezuma mimo y buen hacer. Desde la secuencia inicial de introducción vemos cómo se ha cuidado mucho la estética de cuento infantil y el humor en los diálogos. El juego nos mete en la piel de Corobo, un niño que encuentra una corona en un bosque y, de la noche a la mañana, se ve convertido en el rey de un reino un poco... llamémoslo (de una forma totalmente cariñosa) 'cutre'.

¿Nuestro objetivo? Convertir nuestra pequeña y desaliñada porción de tierra en el reino más grande y próspero que hayan visto los habitantes de aquel lugar. Para ello, tendremos que buscar tesoros y objetos que vender, con los que ganaremos el dinero necesario para mejorar nuestro pequeño mundo con cosas tan necesarias como granjas, carpinteros, mineros, soldados e incluso floristas. Estos peones nos ayudarán a avanzar por el vasto territorio que se extiende alrededor del reino de Corobo. Un territorio habitado también por siete reyes malvados que tienen cautivas a sus siete respectivas princesas. Así que además de prosperar, también hemos de ocuparnos de hacer justicia y que reine la paz en el mundo.

Estamos ante un juego que da muchas horas de diversión. Con una cantidad innumerable de misiones secundarias y unas misiones principales realmente entretenidas que, en algunos casos, supondrán un reto para los jugadores más mañosos. Moveremos al pequeño rey con el joystick del nunchuck, y con el Wiimando iremos dando diversas órdenes a los ciudadanos que nos vayan siguiendo. Y es que, pese a que en un principio y por las imágenes pueda parecer un juego más enfocado a la estrategia, ***Little King's Story*** tiene también mucho de aventura.



AUNQUE PUEDA PARECER PURA ESTRATEGIA, TIENE MUCHO DE AVENTURA



EL TOQUE DE PIKMIN es evidente en la primera de las capturas.

POCO A POCO SERÁS capaz de construir todo un mundo a la altura de lo que exige el juego para que puedas prosperar.

Mucho Chiquito

El guión del juego está plagado de chistes malos o absurdos, y reina en él una tónica infantil, pero sin perder su gracia. Lástima que, como punto negativo, en la localización a nuestro idioma se haya abusado de frases de Chiquito de la Calzada. No dudamos de la calidad del humorista, pero es que casi todo el juego parece un homenaje a él con frases como "Te vas a hacer pupitarl", "Jarl", "Torpedo", "Pecador" o el mítico "Fistro".

Pese a todo, un juego totalmente recomendable. Gran apartado gráfico, divertido, largo, original, rebosante de calidad, aun sorprendente incluso cuando ya llevas jugando más de diez horas. En definitiva, un juegazo que ningún usuario de Wii debería perderse.

› *Por José Luis Villalobos*

El equipo

UNA OBRA CREADA POR GRANDES MAESTROS

Dentro del equipo de desarrollo de *Little King's Story* encontramos gente del mundo de los videojuegos tan importante como Hideo Minaba (director artístico de *Final Fantasy XII*), Kazuyuki Kurashima (diseñador de Endnesia), Youichi Kawaguchi (programador jefe de *Dragon Quest VIII*), y Yoshirou Kimura (*Moon*).



La ficha

Little King's Story

Desarrolladora: **CING**
Editora: **Atari**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

MUCHO CHIQUITO PUEDE llegar a cansar.

PEGI

7+

www.pegi.info

Enemigos

EL DISEÑO DE los enemigos es soberbio. Vacas zombis, piedras asesinas, ovejas malditas, hombres rábano, girasoles andantes y hasta un dragón-guindilla.

Arriba y abajo

› GRAN APARTADO ARTÍSTICO
› LARGO Y DIVERTIDO
› ABUSO EN LAS frases de Chiquito
› DIFÍCIL PARA LOS menos jugones

Las notas

9.0

REVOGAMERS.NET	9.5
VANDAL	9.4
MERISTATION	9.0
EDGE	9.0

UNA MUY AGRADABLE sorpresa dentro del catálogo de Wii, mezclando géneros con maestría

En la red

Página oficial www.littlekingsstory.com



DEMIGOD

LUCHA POR EL TRONO EN EL MONTE OLIMPO

Un interesante juego de estrategia en tiempo real y rol que te pone en la piel de un semidios cuyo objetivo es llegar a ser el dios de dioses

El padre de los dioses ha desaparecido y su trono ha quedado vacante. ¿Quieres echar el currículum para quedarte con el puesto? Pues afila la uñas y entrena a tus esbirros y demonios, que el proceso de selección va a ser muy duro. En *Demigod*, una interesante mezcla de estrategia en tiempo real y rol, tendremos que encarnar a un semidios y combatir en ferozes batallas para alcanzar el trono de los dioses.

Mitología a mamporrazos

El diseño de semidioses, criaturas y escenarios en *Demigod* es uno de sus puntos fuertes. Las diferentes arenas donde se librarán las batallas con los otros semidioses (controlados por el PC o por un contrincante humano) son uno de los apartados más originales. Se trata de arenas diseñadas con mucho tino, pequeñas para primar los combates rápidos y llenas de pasajes y caminos ocultos que habrá que desbloquear para llegar a nuestro enemigo.

No estamos ante un profundo juego de estrategia, sino ante un título de acción rápida donde hay que decidir nuestros movimientos en cuestión de segundos. Al combate estratégico se le añade un componente de rol, ya que nuestro semidios podrá ir adquiriendo habilidades y recogiendo items que nos ayudarán en la guerra celestial.

› Por Gustavo Maeso



EL JUEGO CUENTA CON infinidad de criaturas para cada semidios.

EL DISEÑO DE LAS arenas de combate es de lo mejor del título.

LOS COLOSOS SON MUY útiles en la batalla.

ELIGE UN SEMIDIOS Y PREPÁRATE PARA UNA GUERRA 'DE ALTURA'



La ficha

Demigod

Desarrolladora: **Gas Powered Games**
Editora: **Atari**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

TODOS LOS TEXTOS en pantalla están traducidos

PEGI

16+

www.pegi.info

Arriba y abajo

› ESTRATEGIA DIRECTA Y rápida
› GRÁFICOS Y DISEÑOS muy cuidados

› CORTO PARA LOS más estrategas
› PROBLEMAS EN EL multijugador

Las notas

7.0

GAMETRAILERS	8.5
3DJUEGOS	8.0
IGN	7.0
GAMESPOT	6.5

UN JUEGO DE estrategia y acción que nos ha sorprendido por su originalidad.



Elige a tu héroe

GENERALES Y ASESINOS

Los semidioses del juego están divididos entre Generales y Asesinos, y elegir una de estas clases dependerá del modo de juego que queramos desplegar. Los primeros suelen ser personajes más débiles en el combate directo, pero más poderosos en otras habilidades, como la curación de sus huestes en apuros. Los de la clase asesino son moles muy poderosas en el enfrentamiento físico, como el gigante The Rook, que ilustra la portada del juego.



PENUMBRA: REQUIEM

UNA VUELTA DE TUERCA A SU SEGUNDA PARTE

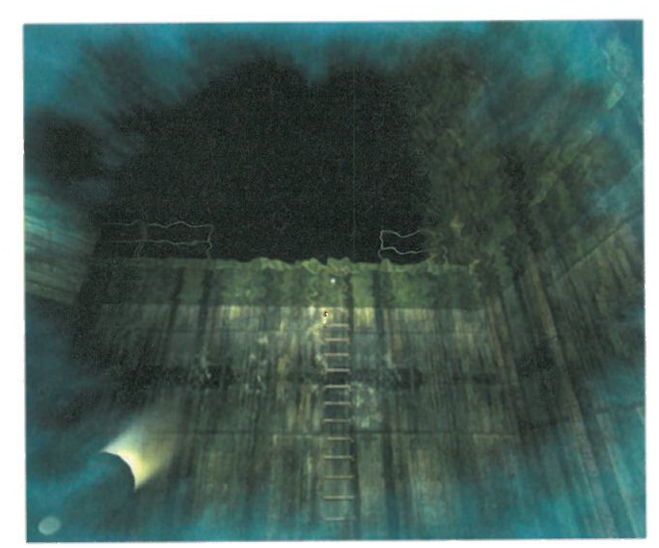
Más que una tercera parte, ***Requiem*** es una expansión curiosa de *Penumbra: Black Plague*. Menos mal que viene incluido.

La serie Penumbra es un paradigma dentro del mundo de los videojuegos: origen humilde, miles de seguidores, un desarrollo cercano al survival horror en primera persona y con una ambientación e historia sublimes, gráficos más que correctos, física, etc...

Penumbra: Requiem se presenta como una curiosidad dentro de la evolución narrativa de la serie: Ausente totalmente de guión, ***Requiem*** ofrece un desarrollo basado en puzzles al más puro estilo *Portal*, donde deberemos accionar palancas, mover bloques, romperlos, etc... Todo ello con un motor de físicas muy conseguido.

Su desarrollo resulta divertido para los amantes de este tipo de juegos, pero si te acercas a este ***Penumbra: Requiem*** con la intención de encontrar una continuación del guión y desarrollo de sus predecesores, te llevarás un gran chasco.

Por no tener, ***Requiem*** no tiene ni enemigos. No habría estado de más incluir algún monstruo de los ya conocidos, pero en esta ocasión, los desarrolladores han preferido centrar esta ¿expansión? En la resolución de los citados puzzles.



LAS CAPTURAS DE PANTALLA no hacen justicio a la extrema ambientación de toda la serie Penumbra.

Al DVD le salva la inclusión de *Penumbra: Black Plague* completo, segunda entrega de la serie, que te permitirá conocer la historia precedente de Phillip y la búsqueda de su padre y puede que te pique la curiosidad para hacerte con *Overture*, el clásico original. Pero si ya posees o has jugado *Black Plague*, ***Requiem*** nos parece, realmente, una ocasión fallida.

› *Por Juanma Castillo*



La ficha

Penumbra: Requiem

Desarrolladora: **Paradox**
Editora: **Friendware**
Precio: **16,95 €**
Lanzamiento: Ya a la venta

Plataformas

Idiomas

Textos

EL JUEGO ESTÁ traducido al castellano.

PEGI

12+

www.pegi.info

Interferencias

PENUMBRA: OVERTURE — PORTAL — TOMB RAIDER II

Arriba y abajo

› INCLUYE PENUMBRA: BLACK Plague
› TÉCNICAMENTE ES MUY resultón

› NO APORTA NADA a la serie
› ES MÁS BIEN una expansión

Las notas

7.0

MERISTATION	6.0
IGN	7.5
TOTAL PC GAMING	6.0
PC GAMER UK	6.0

EL PRECIO Y la inclusión de su segunda parte elevan la nota de esta expansión de Penumbra.





PODRÁS RELACIONARTE CON OTROS pingüinos, así como con los extraños seres que encontrarás.

PRINNY

CÓMO SE LAS GASTA EL PEQUEÑO PINGÜINO

Llega a PSP un juego de plataformas de los de toda la vida, con un personaje que es mucho más de lo que parece a simple vista. Conviértete en héroe.



¿UN PINGÜINO MANEJANDO UN tanque? es sólo un pequeño ejemplo de lo que podrás hacer.

Ha llegado a la portátil de Sony un juego para los amantes de las plataformas. *Prinny* nos sumerge en un mundo donde contarás con 1.000 unidades de pingüinos prinny con los que combatir a todos tus enemigos. Para ello podrás atacarles con tus cuchillos, usar bombas que encuentres por el camino o utilizar vehículos. El título nos muestra dos niveles con los que afrontar la aventura: el modo normal y el modo Infierno. En el modo normal podrás recibir hasta tres golpes antes de perder la vida, para los jugadores menos experimentados. El modo Infierno ya son palabras mayores, porque el personaje morirá al primer impacto, lo que hace que el juego gane en complejidad en gran medida.

Los ambientes de este divertido juego tienen un entorno 3D, aunque la mayor parte del desarrollo se haga en 2D.

Con *Prinny* disfrutarás de uno de los juegos de plataformas mejor hechos de los últimos tiempos para PSP. Además cuenta con textos traducidos al castellano, lo que te ayudará a relacionarte con los personajes que te vayas cruzando en el camino.

¡Claro que puedes ser un héroe Prinny!

› ***Por Julio del Olmo***



La ficha

Prinny

Desarrolladora: **Nippon Ichi Soft**
Editora: **505Games**
Precio: **39,99**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces · Textos

EL DOBLAJE TE ayudará a seguir mejor el juego

PEGI

7+ www.pegi.info

Arriba y abajo

- >UN JUEGO ARCADE a la altura
- >EL HÉROE ES un pingüino, muy original
- >EL MODO NORMAL es demasiado fácil
- >POCAS OPCIONES DE juego

Las notas

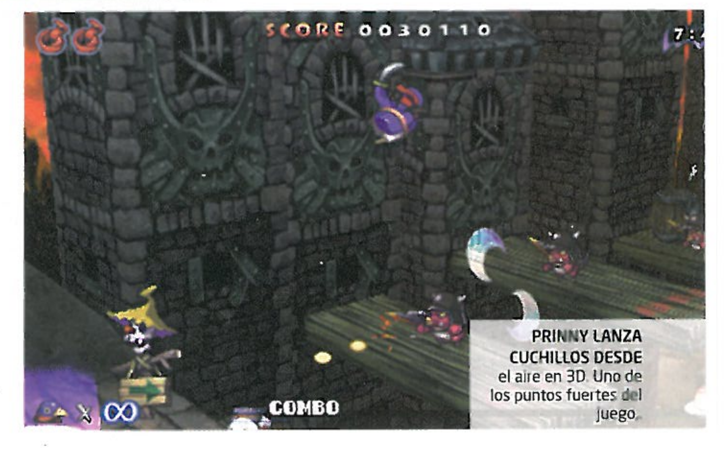
8.5

GAMEZONE	8.2
GAME STATS	8.0
GAME INFORMER	8.0

BASTANTE UNANIMIDAD EN las notas de un juego que no defrauda.

En la red

Página oficial www.prinnies.com



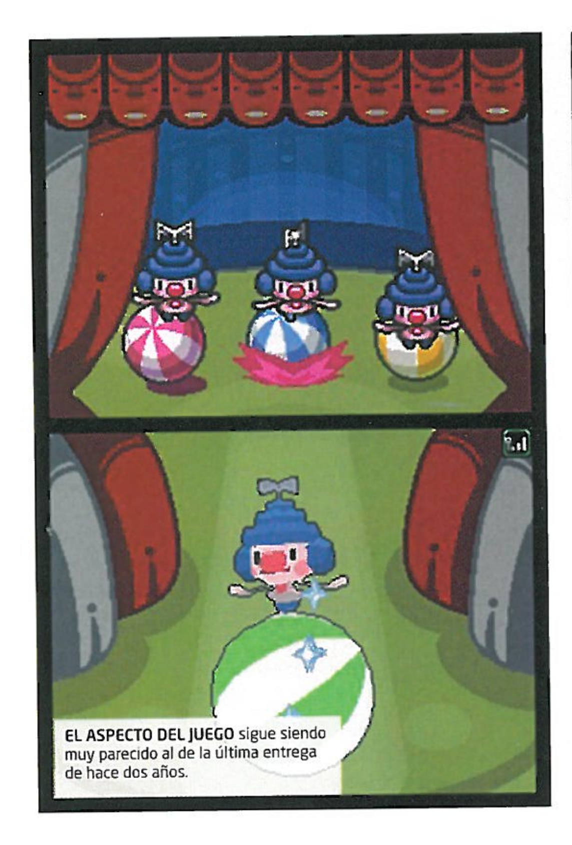
PRINNY LANZA CUCHILLOS DESDE el aire en 3D. Uno de los puntos fuertes del juego.

QUE NO TE ENGAÑE EL ADORABLE ASPECTO DEL PINGÜINO PRINNY

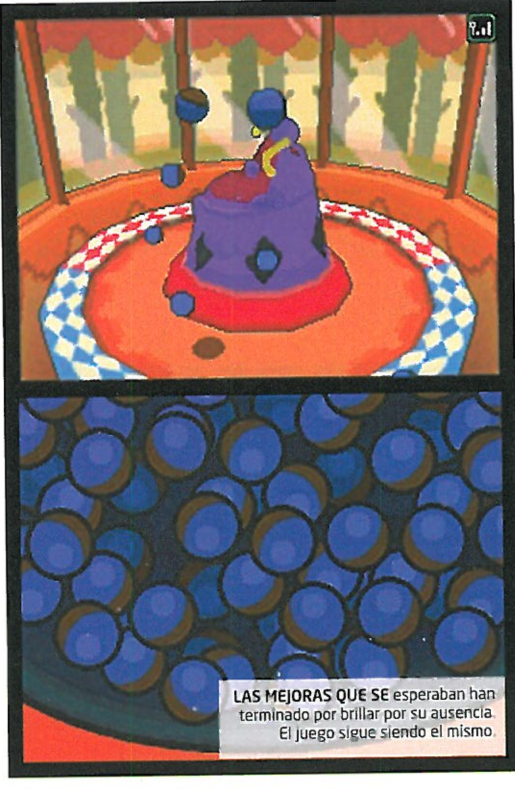
POKÉMON PLATINO

SINNOH, EL MISMO, PERO MEJOR

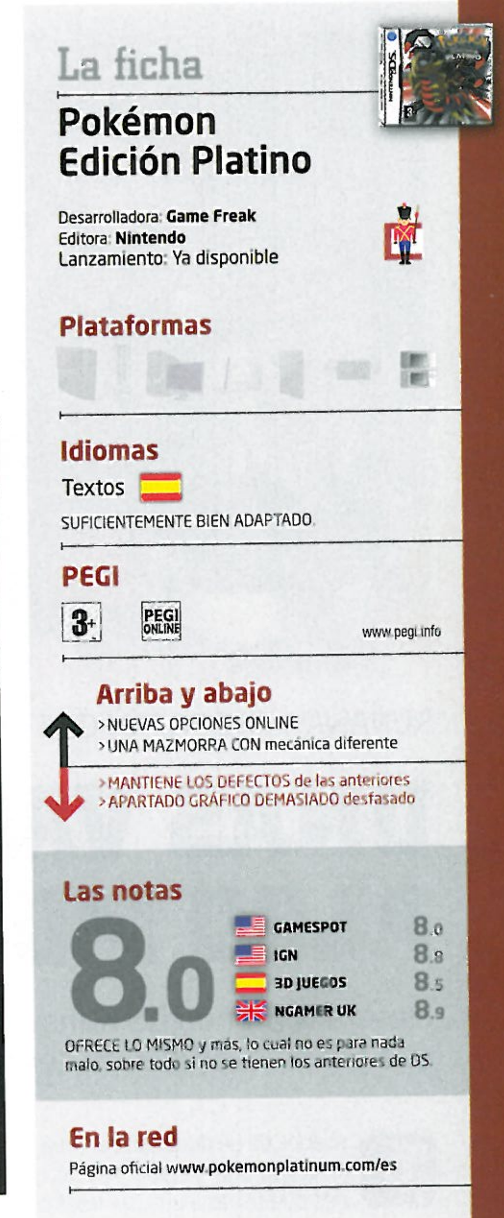
La revisión de *Pokémon Diamante* y *Perla* convierte un título de por sí excelente en la entrega estrella de la franquicia para Nintendo DS.



EL ASPECTO DEL JUEGO sigue siendo muy parecido al de la última entrega de hace dos años.



LAS MEJORAS QUE SE esperaban han terminado por brillar por su ausencia. El juego sigue siendo el mismo.



La ficha

Pokémon Edición Platino

Desarrolladora: **Game Freak**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Textos

SUFICIENTEMENTE BIEN ADAPTADO

PEGI

3+ PEGI ONLINE www.pegi.info

Arriba y abajo

- >NUEVAS OPCIONES ONLINE
- >UNA MAZMORRA CON mecánica diferente
- >MANTIENE LOS DEFECTOS de las anteriores
- >APARTADO GRÁFICO DEMASIADO desfasado

Las notas

8.0

GAMESPOT	8.0
IGN	8.8
3D JUEGOS	8.5
NGAMER UK	8.9

OFRECE LO MISMO y más, lo cual no es para nada malo, sobre todo si no se tienen los anteriores de DS.

En la red

Página oficial www.pokemonplatinum.com/es

Recibimos esta edición *Platino*, ofreciendo lo mismo que las anteriores entregas, pero más. Y es que con *Pokémon*, la mayoría de las veces más significa mejor. Más enfrentamientos, más mazmorras, el mismo número de Pokémon. Algunos personajes de la historia principal los encontraremos en diferentes puntos que en las versiones originales. También algunos de los gimnasios han sido remodelados, y donde antes encontrábamos un tipo de Pokémon, ahora encontraremos otro. Esto también tiene su explicación, ya que ahora Sinnoh es una región más fría, por lo que los lugares con nieve serán más abundantes que en las anteriores ediciones.

Pero sin duda alguna lo que mejora respecto a las versiones de *Diamante* y *Perla* no son los cambios, sino los añadidos. Vuelve el frente batalla, un lugar donde seremos premiados si salimos victoriosos de todos los combates. Por otro lado, hacia la recta final del juego se ha añadido lo que han llamado El Mundo Distorsión, una mazmorra nueva desarrollada en 3D, donde avanzar por ella será totalmente desconcertante y, sin duda alguna, algo muy innovador para los seguidores de la saga. El modo online ha sido retocado y se han añadido detalles como poder grabar batallas para colgarlas y que el resto de gente se las descargue, así como una "plaza" en la cual interactuar con otros entrenadores Pokémon, hasta un máximo de 20.

Un paso más allá que se deja sin retocar los defectos de las versiones anteriores y que no justifica su compra a los que ya disfrutaron en su momento de *Diamante* y *Perla*.

> Por José Luis Villalobos

Nueva mazmorra

MUNDO DISTORSIÓN, LA VIDA EN 3D

La inclusión del Mundo Distorsión da la posibilidad de jugar, por primera vez en la saga, en un escenario tridimensional que pondrá a prueba nuestra materia gris para superarlo. La idea es que tengamos varios planos en mente para complicar las partidas un poco más.



CUENTA CON UNA PLAZA ONLINE PARA INTERACTUAR CON HASTA 20 JUGADORES



UNAS VACACIONES QUE EMPEZARON muy bien se tuercen más de lo que podrías esperar. ¿Quién te manda salir?



La ficha

Runaway

Desarrolladora: **Pendulo Studios**
Editora: Digital Bros
Precio: **29,99 €**
Lanzamiento: Ya a la venta

Plataformas

Idiomas

Voces / Textos

LAS VOCES SON en inglés pero está subtitulado.

PEGI

12+

www.pegi.info

Interferencias

RUNAWAY · HOLLYWOOD MONSTERS · BROKEN SWORD

Arriba y abajo

> GENIALES Y COMPLEJOS puzzles
> LOS CONTROLES DE DS, todo un éxito

> LA BANDA SONORA resta interés
> EL FINAL TE dejará algo frío

Las notas

7.9

NOTA ALTA Y bien merecida. La adaptación del exitoso juego de PC a la portátil de Nintendo ha sido todo un descubrimiento.

RUNAWAY: THE DREAM OF THE TURTLE

UNAS VACACIONES ALGO MOVIDITAS

Llega a Nintendo DS Runaway, el exitoso juego de PC que pondrá a prueba tu destreza para resolver enigmas.

Después de un duro año de trabajo llegan tus vacaciones. Decides que te vas a una isla tropical donde nada ni nadie pueda molestarte. Te acompaña una de esas mujeres que si te cruzaras por la calle te girarías para mirar. Parece que nada podría estropear tus bien merecidos días de descanso, sin embargo, solo lo parece.

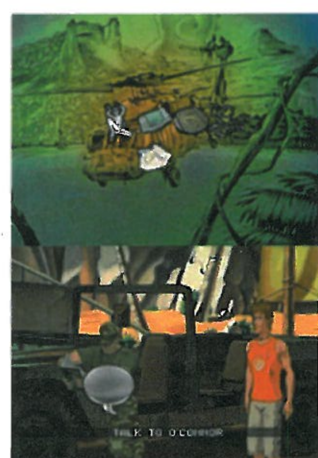
Runaway: The Dream of the Turtle ha llegado a DS tras su indiscutible éxito en los ordenadores. Este título, desarrollado en España por Péndulo Studios, cubre el vacío, cada vez mayor, que hay en las aventuras gráficas de un tiempo a esta parte.

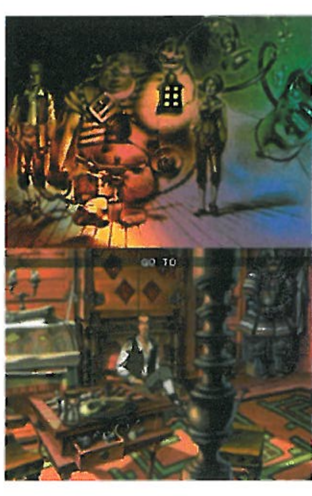
La historia comienza con un viaje en hidroavión para visitar una isla cercana. Lo que debía ser un apacible trayecto en avioneta para Brian, se convierte en el fin de sus vacaciones. Deberá buscar a su novia Gina, que salto en paracaídas, por toda la isla. Sin embargo la misión se irá complicando según va avanzando hasta que descubre toda una trama conspiratoria a tu alrededor.

El juego cuenta con un buen número de puzzles que irán aumentando en complicación según avance el título y con los que la cabeza te echará humo. Un título que seguro tendrá éxito entre los aficionados a la consola portátil de Nintendo.

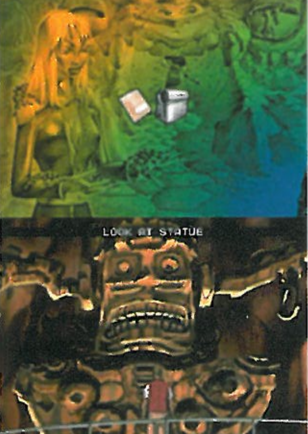
› *Por Julio del Olmo*

INTERACTÚA CON UN BUEN número de personas para descubrir la conspiración que gira en torno a tus vacaciones



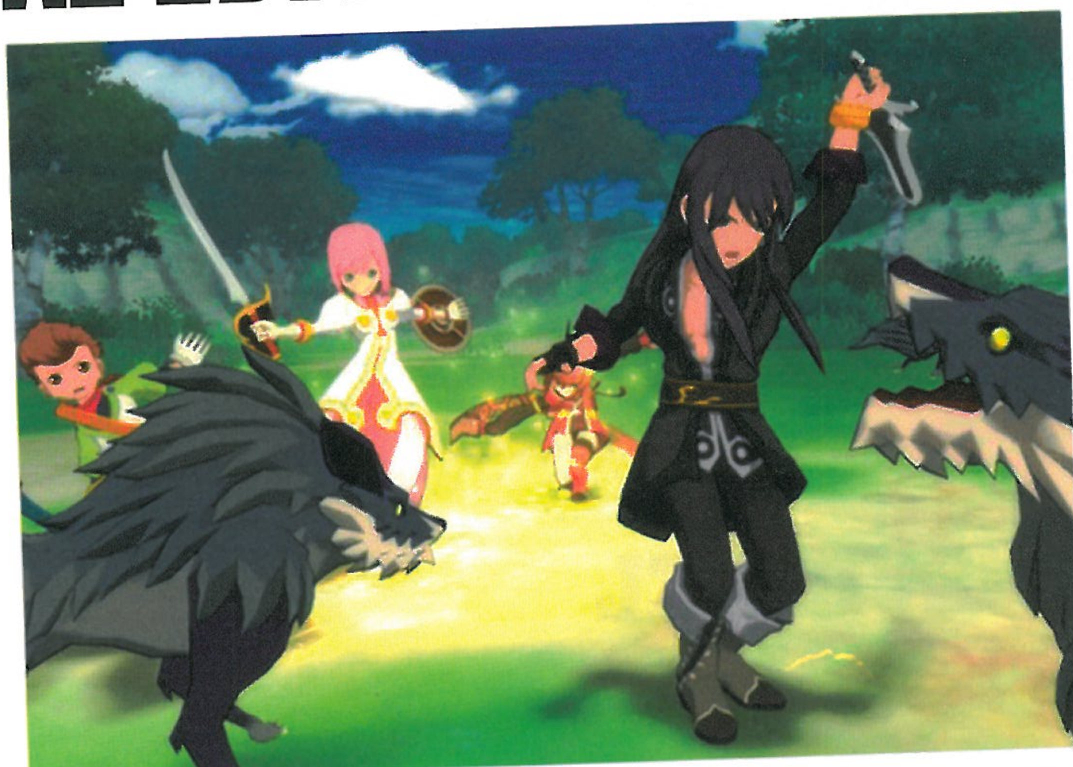






TALES OF VESPERIA

ROL JAPONÉS AL ESTILO MANGA





La ficha

Tales of Vesperia

Desarrolladora: **GSC / Deep Silver**
Editora: **Deep Silver**
Precio: **59,95 €**
Lanzamiento: 5 de septiembre

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

DOBLAJE EN INGLÉS y japonés, texto en español

PEGI

12+

www.pegi.info

Las notas

8.3

FAMITSU	8.7
GAMESPOT	8.5
IGN.COM	7.0
EUROGAMER	8.0

UNA BUENA OPCIÓN para aficionados al género aunque llegue un poco tarde a nuestro país.

Un año después de su lanzamiento en Japón, llega lo último para los amantes del cell shading.

Estamos ante una de las sagas roleras por excelencia en tierras niponas. Puede que por estos lares no goce del renombre y la fama de otros títulos, pero la realidad es que formar parte de 'Tales of...' es toda una garantía de éxito y calidad.

Tales of Vesperia se lanzó hace casi un año en el resto del mundo y hasta ahora no había conseguido cruzar el Atlántico para llegar a las estanterías de nuestras tiendas. Aún con esas, estamos ante un buen título que aprovecha las virtudes de Xbox 360 para presentar una calidad gráfica tan elevada que equipara las escenas con el motor de juego con los videos, todos ellos realizados con un cuidado exquisito y un estilo inconfundiblemente japonés.

Pero si sólo fuera por esto estaríamos ante el primer gran tropezón de esta saga. Por suerte no es así y retoma los elementos que siempre han caracterizado a los *Tales*, como por ejemplo el sistema de combate en tiempo real o el mundo de fantasía repleto de dragones que tanto nos gusta.

NO SÓLO ES UN JUEGO ENCANTADOR, TAMBIÉN DIVIERTE

Todo esto acaba por redondear un título excelente (pero poco innovador) para los fans de los juegos de rol, pero que dejará algo frios al resto de jugadores por caer en muchos de los clichés de este género como son las videos interminables o un sistema de guardado incómodo.

› ***Por Juan "Xcast" García***







DAMNATION DESTACA POR LAS batallas en amplios escenarios cuidados hasta el mínimo detalle.

DAMNATION

LA GUERRA CIVIL DEL FUTURO HA ESTALLADO

Blue Omega apuesta por un shooter vertical, con un look del lejano Oeste, con toques de aspecto steampunk.

Antes de coger el mando para adentrarse en el mundo *Damnation* las expectativas eran muy altas, quizás a eso se deba el vacío posterior. Este título tenía todo para convertirse en un juego de referencia de este año. Un shooter vertical donde te pondrás en la piel de Hamilton Rourke en mitad de un mundo post-apocalíptico, en el que habrá que derrotar al villano WD Prescott. El objetivo será salvar al mundo del dominio que este cacique quiere ejercer sobre él, al mando de las temibles Prescott Standard Industries.

El estilo shooter en tercera persona, similar a *Tomb Raider*, es muy mejorable, sobretodo por la cámara, que por momentos te vuelve loco. Además, podrás aniquilar a tus enemigos sin que ellos puedan reparar en tu presencia, lo que le restará un gran valor a las batallas.

En su favor, amplios escenarios con todo tipo de detalles. Podrás recorrer estos lugares durante horas. Para la exploración horizontal contarás con todo tipo de vehículos futuristas, y, además, gracias la capacidad de inspección vertical, podrás disfrutar más si cabe de sus gigantescos escenarios, sin duda el punto fuerte del título. Por otro lado, el modo cooperativo es otro de los aspectos positivos del juego, ya sea a pantalla partida o en partida online. En definitva, un shooter que prometía mucho, aunque nos ha dejado un poco fríos. Lástima...

› ***Por Julio del Olmo***



HAMILTON ROURKE ES el protagonista de un título, donde deberás salvar el mundo del malvado villano correspondiente.



La ficha

Damnation

Desarrolladora: **Blue Omega**
Editora: **Codemasters**
Precio: **69,99 €**
Lanzamiento: Ya a la venta

Plataformas

Idiomas

Voces — Textos

TANTO VOCES COMO doblaje están en castellano.

PEGI

18+

www.pegi.info

Interferencias

GEARS OF WAR 2 — UNCHARTED — KILLZONE 2

Arriba y abajo

› GRANDES ESCENARIOS
› MODO COOPERATIVO INTERESANTE
› LA CÁMARA NO ayuda a seguir el desarrollo
› LAS BATALLAS SON demasiado sencillas

Las notas

6.5

NOTA NO DEMASIADO alta para un juego que apuntaba a sobresaliente.



Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

Watchmen: The End is Nigh II

DEL CINE A TU CONSOLA

El título estará disponible para Xbox Live y PlayStation Network.

En julio estará disponible para Xbox Live y PS Network uno de los mejores juegos descargables que ha habido nunca. *Watchmen: The end is nigh II* se presenta con la segunda entrega de la adaptación a videojuegos de la afamada película. Con dos modos de descarga, solo la segunda parte o junto a la primera que salió en Marzo, se espera que sea un auténtico éxito. Se trata de un juego de acción para adultos con aspectos muy sangrientos. Rorschach y Night Owl, personajes del juego y la película deberán resolver el caso de Violet Greene, desaparecida. Un juego que merece la pena descargar, tengas la plataforma que tengas.



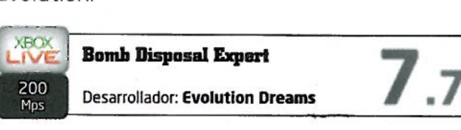


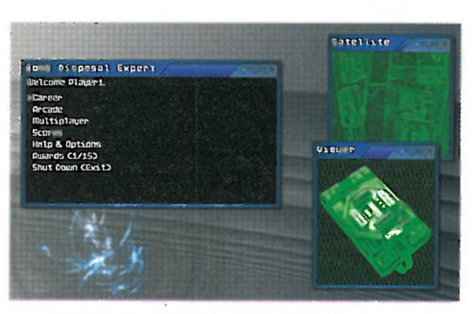
Bomb Disposal Expert

DESACTIVACIÓN CONTRARRELOJ

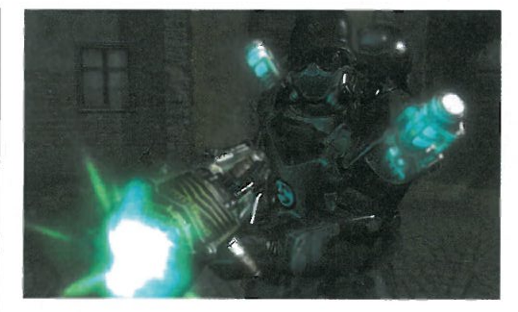
Que no te estalle en las manos.

La desarrolladora española, Evolution Dreams Studio, nos trae *Bomb Disposal Expert* para Xbox Live. Este título, que podrás adquirir por sólo 200 puntos Microsoft, te pondrá en la piel de un especialista en desactivar explosivos. Cuenta con varios modos de juego entre los que destaca el modo carrera y el arcade. Además cuenta con un modo multijugador de hasta ocho personas. Este juego requiere velocidad mental y, sobre todo, unos reflejos a prueba de bombas, nunca mejor dicho. Un interesante título para retar a familiares y amigos o demostrar tus habilidades y nervios de acero. Además, por si fuera poco, el precio es muy asequible. Todo un triunfo de los chicos de Evolution.









Wolfenstein 3D

LUCHA CONTRA EL RÉGIMEN NAZI

Activision ha lanzado para Xbox Live y PS Network una versión del afamado Wolfenstein. Podrás combatir contra el nazismo en la huida del Castillo de Wolfenstein. En seis episodios que albergan sesenta niveles podrás enfrentarte a enemigos conocidos como Hans Grosse.

XBOX LIVE 

Por confirmar | Por confirmar

Wolfenstein

Desarrollador: **Activision**

7.3



PIXELJUNK MONSTERS

› PSNetwork trae para la portátil de Sony la adaptación de un clásico de PS3. Deberás reforzar tus defensas para que unos monstruos merodeadores no las atraviesen y puedan crearte problemas. Evita que estos hambrientos seres se coman a tus pequeños.



PLANTS VS ZOMBIES

› Los zombies quieren invadir tu casa y tu única forma de defensa son unas cuantas plantas con las que combatir. Esta mezcla de estrategia, acción y puzzles es todo un éxito entre los jugones del PC. Protege tu casa con la naturaleza, muy propio para ecologistas... y para los que no lo somos.



Wallace & Gromit The Bogey Man

LA ÚLTIMA AVENTURA

Llega la cuarta entrega de la serie de aventuras de los divertidos Wallace y Gromit para Xbox Live. Una saga que ha adquirido fama gracias a su mezcla de aventura con algunos sorprendentes toques de humor, que gustan a jugones de diversas edades.



800 MPs

Wallace & Gromit The Bogey Man
Desarrollador: **Telltale**

6.8



Swords & Soldiers

LA ESTRATEGIA LLEVADA A LA WII

Los juegos de estrategia han sido uno de los campos de conflicto de Nintendo para Wii. Sin embargo, WiiWare trae este mes un juego de estrategia de desplazamiento lateral en tiempo real que no está nada mal. El mando de Wii te dará pleno control de todos los aspectos de la batalla de un modo realmente sencillo. Deberás controlar uno de los tres ejércitos para atravesar el campo de batalla y enfrentarte a todos tus enemigos. Podrás formar tus batallones y lanzas hechizos para causar grandes daños a las líneas enemigas.

El juego cuenta con tres modos de juego: campaña, escaramuza y retos, con los que disfrutarás de horas y horas delante del televisor. Cuenta, además, con un apartado gráfico bastante bueno. No está doblado al castellano, pero se sigue el desarrollo de la acción de una manera sencilla.

Sin duda, es un juego con el que pasar un buen rato sin que llegue a salirte humo por las orejas. Merece la pena hacerse con uno de los primeros juegos de estrategia para la consola de Nintendo.



WiiWare 1000 Wiipoints

Swords & Soldiers
Desarrollador: **Ronimo Games**

7.0

Fat Princess

AL RESCATE DE LA PRINCESA

Play Station Network adelanta el juego de estrategia medieval en que deberás salvar a una indefensa princesa. El título destaca por el tono cómico de los personajes, aunque esto no te facilitará la ardua tarea de encontrar y rescatar a la princesa y convertirte en un héroe.



Por confirmar

Fat Princess
Desarrollador: **Activision**

7.5

Crystal Defenders RS

CONTROLA A LOS MONSTRUOS

Tu objetivo para este juego descargable de Wiiware no puede ser más claro, mantén a salvo tus cristales del tus contrincantes. Para ello podrás utilizar hechizos o el ataque cuerpo a cuerpo. Con textos de pantalla en español, contarás con diversos modos de juego.



800 Wiipoints

Crystal Defenders RS
Desarrollador: Square Enix

6.0



PLAY STATION 3

GUITAR HERO METALLICA

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y disfrutando a tope.



Guitarra, batería o micrófono. Cualquiera de los instrumentos pueden cobrar vida con tus habilidades para convertirte en un músico de los pies a la cabeza. ***Guitar Hero Metallica*** es uno de los grandes juegos de este año y con estos trucos tu camino al éxito será más fácil.

LOGROS

Guitar Hero Metallica cuenta en su haber con un sinfín de logros muy entretenidos. Aquí te resumimos los mejores.

- **James Hetfield**: Consigue 100 estrellas en el modo Carrera vocalista.
- **Lars Ulrich**: Consigue 100 estrellas en el modo Carrera batería.
- **Kirk Hammett**: Consigue 100 estrellas en el modo Carrera guitarrista.
- **Robert Trujillo**: Consigue 100 estrellas en el modo Carrera bajista.
- **James Hetfield Clásico**: Consigue 150 estrellas en el modo Carrera como vocalista.
- **James Hetfield Zombie**: Consigue 200 estrellas en el modo Carrera como vocalista
- **Lars Ulrich Clásico**: Consigue 150 estrellas en el modo Carrera como batería.
- **Lars Ulrich Zombie**: Consigue 200 estrellas en el modo Carrera como batería.
- **Kirk Hammett Clásico**: Consigue 150 estrellas en el modo Carrera como guitarrista.
- **Kirk Hammett Zombie**: Consigue 200 estrellas en el modo Carrera como guitarrista.
- **Riki Lee**: Consigue 55 estrellas en el modo Carrera como vocalista.
- **Marcus Fretshreder**: Consigue 55 estrellas en el modo Carrera como guitarrista.
- **Robert Trujillo Clásico**: Consigue 150 estrellas en el modo Carrera como bajista.
- **Robert Trujillo Zombie**: Consigue 200 estrellas en el modo Carrera como bajista.
- **Shirley Crowley**: Consigue 55 estrellas en el modo Carrera como bajista.
- **Matty Cannz**: Consigue 55 estrellas en el modo Carrera como batería.

¿Cómo participar?
Envía un mail con tus trucos a Marca Player:

trucos@marcaplayer.es

¡Mándanos **TUS TRUCOS** y podrás ganar un **JUEGO** y ayudar a otros!

trucos@marcaplayer.es

Más que trucos

Todos los atajos para triunfar

Este mes hemos innovado en nuestra sección de trucos con un montón de nueva parafernalia con el objetivo de hacer más intuitiva la navegación por la sección. Nos gustaría que nos contárais vuestra opinión al respecto y si queréis darnos alguna idea, pues aquí estamos.

WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA
XBOX 360

Desbloquea trajes alternativos de tus luchadores favoritos con los siguientes códigos:

- **Brutus the barber shop**: Desbloquea el atuendo alternativo de Brutus Beefcake.
- **With manager Jimmy Hart**: Un nuevo traje para Jimmy Hart.
- **Iron Sheik camel clutch**: Atuendo alternativo de The Iron Sheik.
- **Unlock the rock bottom**: Conseguiréis un traje diferente para The Rock Centipede: compra por 5.000 estrellas.
- **Atuendo de Animal**: Completad el nivel Legend Tier 1 en el modo Legend Killer para conseguir este traje tan especial.
- **Nuevos modos de juego**: Convertíos en el maestro del modo Wrestlemania Tour y ganad los combates necesarios para desbloquear nuevas modalidades de combate.
- **Hell in a cage**: Ganad dos medallas de oro.
- **Ironman**: Ganad tres medallas de oro en el modo Wrestlemania tour para poder poner de manifiesto que sois el auténtico hombre de acero.
- **Iron Cage**: Con tan sólo una medalla de oro en el modo Wrestlemania tour este modo será vuestro.

POKEMON PLATINIUM
DS

- **Mobiliario desbloqueable:** Haz lo que se indica en cada caso para desbloquear la pieza correspondiente para el mobiliario de tu casa.
- **Lámpara de araña:** A pie, acumula un total de 300.000 pasos.
- **Set de invitados:** Derrota a un total de 50 instructores en el entrenador del café.
- **Gran cuadro:** Eclosiona 30 huevos.
- **Juego de té:** Compra el Set de invitados.
- **Reloj de pared:** Planta 50 bayas.



PUNCH-OUT
WII

Desbloquea todos los modos y circuitos que puedas, así como algunos objetos:

- **Circuito Mayor**: Gana el Título del Campeonato del Circuito Menor.
- **Circuito Mundial**: Gana el Título del Campeonato del Circuito Mayor.
- **Modo Defensa del título**: Gana el Título del Campeonato del Circuito Mundial.
- **Modo Last Stand (El último en pie)**: Derrota a Mr. Sandman en el modo Defensa del Título.
- **Modo Campeones**: Gana 10 combates en Mac's Last Stand.
- **Recuperar la salud en los intermedios de las rondas**: Si pulsas ◯ al finalizar las rondas o en los intermedios de estas, oirás un carillón. Y al inicio de la próxima ronda tu salud irá en aumento.
- **Desbloquear sombrero**: Pierde hasta 100 combates para obtenerlo en el modo 1 jugador.
- **Desbloquear a Donkey Kong para el modo Exhibición**: Si te Enfrentas a Donkey Kong en el modo Last Stand lo desbloquearás para el modo Exhibición.
- **Desbloquear la Intro de cada personaje en la galería**: Según vayamos progresando en el juego y viendo las Intros de los diferentes personajes, estas aparecerán en la galería.
- **Galería de Audio de los personajes**: En el modo Exhibición completa los tres desafíos con cualquiera de los personajes y desbloquearás su galería de Audio.

DRAGON BALL EVOLUTION
PSP

Tras acabar el modo historia aventúrate con uno de estos actos:

- **Acto Secreto 1**: Alcanza el nivel A o superior en los 12 actos.
- **Acto Secreto 2:** Completa el Acto Secreto 1.
- **Neo Piccolo:** Completa el Acto Secreto 2.
- **Chi-Chi:** Completa el modo Historia por primera vez.
- **Mai:** Completa el modo Historia por primera vez.
- **Oozaru:** Completa el modo Historia por primera vez.
- **Fu Lum:** Completa el modo Historia por primera vez.
- **Piccolo:** Completa el modo Historia por primera vez.

NERF N STRIKE
WII

Accede al apartado códigos del menú principal y introduce los siguientes:

- **fiero2**: Goliathan Nitro
- **THISIS12**: Spartan NCS-12
- **MAVMID7**: Maverick Midnight
- **24KGCON4**: Habanero
- **BHDETA8**: Blackheart Vengeance
- **RSMERC9**: Mercurio
- **HELIOX6**: Firefly Elite

NARUTO
PS2

Consigue personajes desbloqueables:

- **Deidara:** Véncele en el modo RPG.
- **Sasori:** Véncele en el modo RPG.
- **Kisame:** Véncele en el modo RPG.
- **Itachi** : Completa el modo RPG.
- **Chiyo:** Completa el modo RPG.



DEAD RISING
WII

Consigue complementos desbloqueables:

- **Bikini:** Completa el juego alcanzando el nivel A del ranking en cualquier nivel de dificultad.
- **Traje de Bionic Commando:** Completa dos veces el juego.



iPhone > Los Sims 3

Conviertete en quien quieras

CONVIVE CON LOS SIMS EN EL MÓVIL

La saga más prestigiosa de los últimos tiempos da el salto a los teléfonos móviles a través de iPhone con novedades que te conquistarán.



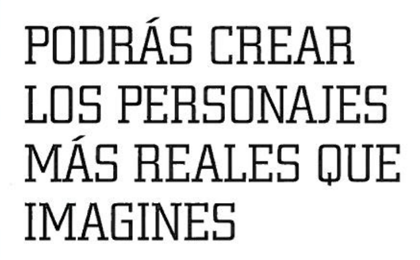


El fenómeno de *Los Sims* ha sobrepasado muchas barreras en cuanto a videojuegos se refiere. Con la salida del ***Los Sims 3*** puede crecer mucho más aún gracias a la versión para iPhone. EA Mobile ha dado una gran importancia a este lanzamiento, gracias a las posibilidades de juego online que ofrecen este tipo de terminales. Además de las ventajas del juego online, el título reúne una serie de mejoras técnicas que dan al juego una nueva perspectiva. Desde el punto de vista de la creación de personajes, el juego ha experimentado una gran mejora, dotando de características mucho más reales y complejas a los Sims, de manera que tendrán personalidades mucho más exclusivas. Además, podrás explorar mucho más tu entorno que en pasadas ediciones, gracias a los ambientes mejorados.

El título se podrá adquirir a través de Apple App Store o visitando la web de EA Mobile desde su terminal.







PODRÁS CREAR LOS PERSONAJES MÁS REALES QUE IMAGINES





LA EXPLORACIÓN DE LOS ENTORNOS SE HA MEJORADO CONSIDERABLEMENTE

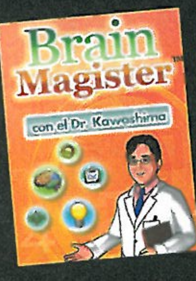




Los Sims 3	
Desarrollador: **Ea Mobile** Precio: **7,99 euros** Lanzamiento : Disponible	8.5



Brain Magister ya está disponible para iPhone.



Java > X-Men Origins

LOBEZNO ARDE EN DESEOS DE VENGANZA

La adaptación de la película llega a los móviles para traerte grande dosis de acción de la mano de Lobezno.

La guerra que enfrenta a los mutantes se desarrolla, ahora más que nunca, en los móviles. En *X-Men Origins* te meterás en la piel de Lobezno, quien clama venganza tras el asesinato de su novia. Escaparás del laboratorio Arma X de Stryker y te tendrás que enfrentar a todo un ejército de mutantes con tus afiladas garras y tu factor curativo. Además, te enfrentarás a enemigos clásicos de la saga, como La Mole o Víctor Creed, en batallas que resultarán épicas. Completa sus nueve niveles repletos de acción desarrollando todos los ataques propios del personaje. y revive la película en la pantalla de tu terminal. Podrás descargarlo desde el portál WAP de tu operador móvil y convertirte en un mutante en busca de justicia.

X-Men Origins

Desarrollador: **EA Mobile**
Precio: **confirmar operador**
Lanzamiento : Disponible

7.5

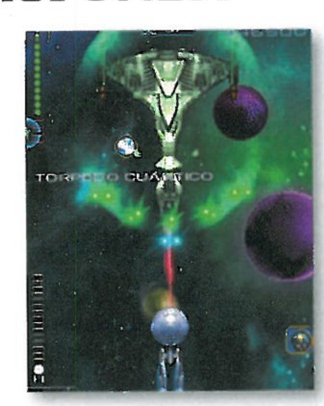


PODRÁS REALIZAR LOS ATAQUES más conocidos de Lobezo contra mutantes con unas intenciones bastante peligrosas para ti.

Java > Star Trek

ADÉNTRATE EN LA GALAXIA PROFUNDA

Si tu sueño siempre fue pilotar la nave USS Enterprise, esta es tu oportunidad. En el juego *Star Trek* deberás ir surcando galaxias y resolviendo misiones. Deberás enfrentarte a un gran número de enemigos que no te lo pondrán nada fácil para cumplir todos tus objetivos. Deberás luchar contra algunas de las naves más conocidas de las películas Star Trek con armamentos que irás consiguiendo según se desarrolla el juego. Además podrás conseguir mejorar tu nave haciéndola más rápida y que tenga más energía y potencia de fuego.



Podrás convertirte en todo un surcador de galaxias, y que mejor sitio para hacerlo que la nave USS Enterprise. No te olvides de saludar al doctor Spock.





Star Trek

Desarrollador: **EA Mobile**
Precio: **confirmar operador**
Lanzamiento: **Disponible**

7.4

Nokia N97

NOKIA PRESENTA SU TERMINAL DEL AÑO

Nokia, de la mano de Telefónica, presenta el último modelo de móvil del última generación, el Nokia N97. Este nuevo dispositivo cuenta con una amplia variedad de servicios entre los que se encuentra correo electónico gratuíto, redes sociales, widgets, localizador GPS, música y televisión. Además, gracias a las posibilidades del Internet 3,5 G podremos disfrutar de conexión de banda ancha con lo que tendremos descargas de alta velocidad. El teléfono está plenamente adaptado a los juegos Java, a los que podremos acceder a través del servicio OVI y de la tienda online de Movistar.



N-Gage > Café Hold'Em Poker

SUBE LAS CIEGAS Y GANA TODAS LAS FICHAS

Los amantes del poker están de enhorabuena. Con *Café Hold'Em Poker*, N-Gage ha lanzado un título que hará las delicias de los muchos aficionados de este juego de cartas. Podrás jugar partidas rápidas, torneos o manos con algunos de tus amigos online. No dudes en dar lo mejor de ti porque sino perderás siempre. Márcate un farol.

Café Hold'Em Poker

Desarrollador: **Digital Chocolate**
Precio: **7 euros**
Lanzamiento : Disponible

7.8

Asus N51vg

POTENCIA AJUSTADA

Una opción anti crisis si necesitas un portátil económico y no quieres prescindir de un nivel de rendimiento.

> Ficha técnica

	SX073C	SX051C
Micro	Core 2 Duo T6500	Core 2 Duo T6400
Memoria	4 Gb	4 Gb
Disco Duro	320 Gb	320 Gb
Pantalla	15.6" HD LED	15,6" HD LED
Tarjeta Gráfica	Nvidia G105M 512MB	Nvidia G105M 512MB



Seamos sinceros. Es difícil recomendar equipos de última generación con la coyuntura actual. Y también es cierto que nuestras necesidades siguen siendo la mismas. Por ello, en esta ocasión, os recomendamos la serie de portátil *Asus N51* por muchas razones.

Se trata de equipos que destacan por su inteligente balanceo de características, con microprocesadores Dual Core más que sobrados para la mayoría de actividades que tengamos que llevar a cabo, y con 4 GB de RAM, cantidad muy generosa y que podrá con todo.

Los discos duros de 320 GB se nos antojan suficientes aunque corran a 5.400 rpm y, sobre todo, una gráfica con memoria dedicada Nvidia, característica poco habitual en equipos de este segmento.

Su pantalla de 15,6 pulgadas es de buena calidad y el acabado de la carcasa metalizada, elegante. Todo apunta a un equipo de mayor categoría que lo que su ajustado precio podría indicar: 899 euros.

Ahora sí que podemos seguir adelante con nuestros quehaceres sin preocuparnos por el excesivo desembolso económico.

EXTRAS
NO RENUNCIES A NADA

La serie *NV51* de Asus no escatima en detalles para ofrecernos un producto completo para todos los bolsillos. Una webcam integrada de 2 megapixeles, más que suficiente para videoconferencia, salidas HDMI, e-SATA, 3 conexiones USB 2.0, FireWire y Audio. Además de una tarjeta de red 10/100/1000 LAN, toma de televisión y Express Card.

MICROS INTEL DUAL CORE

Las dos especificaciones, incluyen un micro Intel Core 2 Duo T6500 a 2,1GHz o un T6400 a 2.0GHz



NOVEDADES

GENIUS SLIM STAR 220
CONTROLA TU SOFTWARE FAVORITO



El nuevo teclado *Genius Slim Star 220* es una opción muy a tener en cuenta para aquellos que gustan de controlar sus programas a través de teclas preconfiguradas: Sus accesos a Internet, Vista, Office y control multimedia, son muy cómodos. Además añade 2 USB a tu apretada CPU.

HARDWARE
VISITA EL BLOG DE MARCAPLAYER.COM

La web de tu revista, *www.marcaplayer.com*, inaugura un nuevo blog donde los redactores y expertos de esta publicación intercambiaremos informaciones de última hora y comentarios con todos vosotros. La sección de hardware también tiene cabida en este espacio online, como por ejemplo, con el adelanto de la salida de la nueva Radeon 4870.



Razer Lycosa Mirror

UN TECLADO DE VERDAD

Razer presenta un teclado sobrio con luz azul que destaca por su comodidad.

Que Razer es una de las marcas más importantes de periféricos para gamers es un hecho conocido por todos los jugones del mundo.

En esta ocasión, nos presenta un nuevo teclado, el *Lycosa Mirror*, que destaca por su sobriedad y elegancia, realizado en negro brillante muy pulido, dispone de un reposamuñecas integrado que facilita su uso en largos periodos de tiempo.

La disposición del teclado, en formato expandido y la altura de las teclas, es otro detalle muy cuidado: Los dedos discurren de forma cómoda y sin esfuerzo. Aunque es cierto que te tienes que acostumbrar, porque es fácil no saber en qué tecla te encuentras.

LUZ AZUL

INPUT TÁCTIL MULTIMEDIA

Una característica llamativa es la pantallita táctil que controla la reproducción, pausa, rewind, etc. de los archivos multimedia. Es tan cómodo que ni te darás cuenta. Además, controla también la luz del teclado.

CONECTIVIDAD

El teclado permite también el traslado de un USB trasero y facilita la conexión de nuestros cascos y micro.



Technoblog

LOS RUMORES, NOTICIAS bombas, filtraciones, etc. que corren por las esquinas oscuras de la red.

El próximo chip gráfico de ATI podría ser dual

O al menos eso se deduce del confidencial que hemos consultado. Los foreros no se ponen de acuerdo entre si serán dos chips gráficos (GPU) en la misma placa (PCB) o un nuevo chip dual core para gráficos. Su nombre R800.

www.fudzilla.com

Prueban el nuevo Core i5 de Intel antes de salir

Los chicos del foro asiático Xfastest han conseguido hacerse con el nuevo micro de Intel que está destinado a sustituir a los Core2Quad y colocarse en la gama media entre estos y los Core i7, más caros y de alta gama. Su rendimiento: mejor que sus predecesores y que los AMD Phenom II 955. Si se confirma su precio: 189 dólares, serán una opción a tener en cuenta.

www.fudzilla.com

Esfera para jugar de verdad a Katamari

Con la base de la plataforma libre Ardunio, la aficionada Kelldot la ha fusionado con una esfera metálica, un ratón óptico y un mando DualShock 2. Ha construido un control para PlayStation 2 con el que emular las proezas arrastra-objetos de Katamari. No tiene desperdicio.

es.engadget.com

Intel presenta un micro de ocho núcleos

Los Nehalem-EX son la nueva apuesta de la firma para el mercado de los servidores. Estos nuevos micros se sirven de 24 MB de caché compartida, Turbo Boost para acelerar el rendimiento, e Hyper-Threading para ejecutar hasta 16 hilos. Lo más interesante es que no faltará mucho para ver su correspondiente versión para el gran público.

www.slashgear.com

MICROSOFT SIDEWINDER X3

ÉSTE NO ES EL PEQUEÑO DE LA CASA

Microsoft tiene en el X5 y, sobre todo, el X8, dos apuestas ganadoras para los amantes de los juegos de PC. Pero no puedo dejar de destacar el ***Sidewinder X3***, un ratón con cable de 2.000dpi con selector de sensibilidad, opción de macros, cinco botones programables y ergonomía apta para diestros y zurdos. Una opción a tener muy en cuenta por tan sólo **13,90 euros**

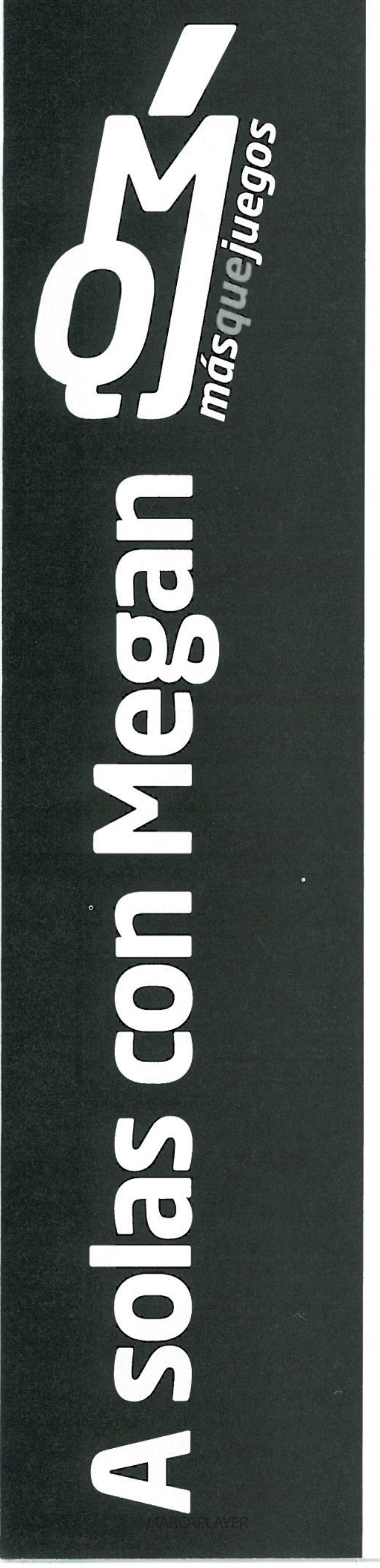


ZALMAN SC-100

COOLER PARA GRÁFICA, SIN INSTALACIÓN

Si no te atreves a desmontar tu tarjeta gráfica de última generación para instalarle un nuevo ventilador, pero tienes pánico a que tu equipo se derrita este verano, Zalman acaba de presentar un solución muy interesante para ti: el ***Zalman SC-100***. Su principal virtud: se instala en la bahía inferior a la de tu GPU. Tan fácil que da miedo.





TRANSFORMERS

"La fama cambia: ya no puedo decir tonterías"

Hasta los Transformers se ponen tiernos cuando ven a Megan Fox, la mejor máquina fabricada en Hollywood.

Repudia las normas de Hollywood y a los veinteañeros sin experiencia (aunque le entusiasme Zac Efron, protagonista de High School Musical). Cree que Angelina Jolie es una diosa y flipa con el nuevo robot Devastador. Ella es así y promete volver a quitar el hipo. Michael Bay, ¡gracias!

› Qué tal el encuentro con Shia LaBeouf ¿Excitante?

› ¡Han pasado dos años en la relación entre Sam y Mikaela, así que se pierde la esencia del romance. Ha sucedido fuera de la pantalla. Así que pasamos a verlos después de dos años de relación. No están aburridos, pero discuten. Como la gente que lleva mucho tiempo casada. Shia y yo somos buenos amigos, le quiero a muerte. ***(Otro más a envidiar. Aunque no hay que olvidar que el chico de Megan es Brian Austin Green, uno de los guaperas de Sensación de Vivir.)***

› El éxito de 'Transformers' ha cambiado tu vida. Portadas, portadas...

› Sucedió gradualmente. Sucede semana a semana, mes a mes. Pero sí que cambia, porque ahora ninguno de nosotros puede decir nada sin que sea historia de portada. Así que no podemos andar bromeando tanto, ni decir tonterías. Tenemos que tener en cuenta que hay chicos prestando atención. La gente quiere que uno sea una especie de ejemplo, y es una inmensa responsabilidad. ***(En todo caso, ella se corta bastante poco.)***

› Y como se dice en Hollywood, si algo funciona, se repite. ¿Habrá más, además de esta secuela?

› Bueno, una vez que vimos cuánto dinero había hecho, nos imaginamos que volveríamos. Además, los personajes son

muy jóvenes (nadie quiere ver a Sam y Mikaela cuando tengan 30 años), así que teníamos que hacerla ahora. Y después a cargar las pilas si la gente quiere más. *(Se admiten apuestas, pero se intuye que habrá tercera.)*

› ¿Cómo recuerdas el primer día de plató en Transformers?

› Estaba muy verde cuando la hice. Fue mi primera película de verdad. No tenía ni idea de lo que estaba haciendo. Estaba muerta de miedo en cada escena. Cuando me enfocaban con la cámara sentía deseos de fundirme con el decorado. Tenía tanto miedo que no me atrevía a hablar ni a abrir la boca en absoluto. Pero cuanto más trabajas menos miedo tienes. *(¿Alguien se imagina a Megan con miedo a algo?)*

› Parece mentira, pero se dice que tuviste que ganar peso para la película de 'Transformers'.

› Perdí peso para una película que hice. Se llamaba 'Jennifer's Body', y yo hacía de zombi. Era una chica adolescente que se convertía en zombi. Perdí como 7 kilos. Estaba demasiado delgada, aquello no era sano. Pero a Michael le gustan mujeres saludables, así que tuve que volver a ganar peso. ¡Hay una cosa que se llama pastel de terciopelo rojo (de color rojo, cubierto de crema de queso) que es increíble! Me comía un trozo todas las noches, después de cenar. *(El pastel se va a vender más que los bollos de Twin Peaks. Al tiempo.)*

› En Tranformers 2 hay otro personaje importante: las pirámides.

› Impone muchísimo. He oído decir (no sé si será verdad) que somos la primera película desde los años 30 a la que se le ha permitido rodar aquí. Hemos charlado mucho acerca de si las pirámides habían sido hechas por el hombre o por extraterrestres. Ahí es donde tengo puestos en realidad mis pensamientos. *(Media humanidad tras ella y, ya veis, pensando en extraterrestres.)*

De película...

› Ojito con la secuela. 200 millones de presupuesto, 30 robots (casi el triple que la primera), 147 minutos de duración, seis meses de posproducción por metro de la película, pirámides como escenario y un transformers de 36 metros de alto. ¿Hace falta más para arrasar el 26 de junio en los cines? Si te falta echa un vistazo a las fotos de estas páginas. El blockbuster del verano está aquí. Al menos Michael Bay reza porque lo sea.



› Tampoco es fácil imaginar la escena más difícil de rodar para ti en Tranformers 2.

› Estábamos rodando en Nuevo Méjico, en White Sands, que son unas dunas gigantes, y Shia y yo teníamos que subir corriendo por la duna y luego resbalar y correr hacia abajo todo el camino a través del pueblo. Se filmó con una grúa enorme. Y lo hicimos cuatro veces seguidas. Me dolía la espalda, y me parecía que uno de mis pulmones iba a fallar. Pensé que no sobreviviría. *(Sí, típica respuesta de actor en peli de acción. No falla.)*

› ¿Tienes algún Transformer favorito en esta película?

› Devastator. No interactúo con él... no hay interacción de diálogo. Simplemente lo destruye todo ante nuestros ojos. *(Ya vemos por dónde van sus gustos).*

› ¿Qué sucede cuando tienes que interactuar en un diálogo con un Transformer?

› A veces, si es una escena larga de diálogo, tienen a actores que ponen sus voces fuera de cámara. Es difícil no mirarlos cuando te hablan y mirar al poste [que representa al robot]. Pero a menudo es el ayudante de dirección quien hace las voces. *(Divertido, divertido, no parece).*

› Michael Bay tiene fama de rodar a toda mecha.

› La parte más difícil, aparte del puro esfuerzo, es que aquí no hay ensayos. Te dicen que tienes que decir esto y luego correr hacia allá, y entonces, cámara y acción. Eso es difícil. Y es que hay que tener una memoria excepcional y nervios de acero, si no te echarías a temblar. *(Ya se encarga la crítica de hacer temblar a Bay cada vez que hace una peli, aunque se forre.)*



La verás vestida de monja

› **Megan Fox** estrenará en julio 'How to Lose Friends & Alienate People' una comedia en la que Megan será una estrella difícil de soportar que acaba de interpretar a Teresa de Calcuta. También protagonizará una comedia dirigida por Diablo Cody, guionista de la gran Juno, titulada Jennifer's Body. En ella sufrió, según cuenta, porque casi no pudo salir de la habitación del hotel congelada de frío como estaba. Imaginen. Pero no para, y en 2010 la veremos plantar cara a Josh Brolin y John Malkovich en el western Jonah Hex. Ellos no son Transformers, pero sí tipos duros.

› Para preocuparse de salir guapa...

› A Mike no le gusta mucho que haya maquilladores y peluqueros en el plató, y a mí no me gusta sentarme en la silla de maquillaje durante más de una hora. Si el maquillaje se corre, pues se corre y adiós. Además, la arena hace el pelo sexy. *(Preocupada por su look no parece).*

› ¿Eres ctonsciente de que te has convertido en una estrella?

› Nunca había salido de mi país antes de hacer 'Transformers'. No tenía ni pasaporte. Tuve que hacérmelo para la gira de 'Transformers'. Fuimos a todas partes, y esa parte del trabajo es maravillosa. Se ven cosas que nunca se habría tenido la oportunidad de ver. *(Lo dicho: gracias, Michael Bay).*



SUPERVIVIENTES

En una isla desierta no hay hipotecas, mails, stress, comida basura... ¡Mola!

Hola lobos ¿ya estáis pensando en las vacaciones? Yo también pero... ¿qué pasaría si vuestro crucero romántico por el atlántico os sale rana y termináis perdidos en una isla desierta? No os preocupéis ya que soy un experto en la supervivencia en condiciones extremas y pienso contaros todos mis secretos, para que la peligrosa isla inhabitada se convierta en una preciosa isla paradisíaca... ¡Vacaciones reales!

Gadgets

- Un balón de fútbol marca 'Willson' blanco
- Una PSP con cargador solar
- 200 cajetillas de tabaco/chicles/lacasitos
- Un diario para vender los derechos a la vuelta

LO QUE TIENES QUE VER, LEER O JUGAR ANTES DE PARTIR...

El Faker te da las mejores guías de supervivencia en forma de entretenimiento audiovisual. ¡Esos aventureros de moda!



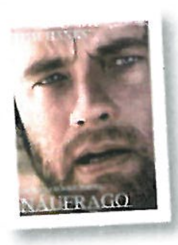
El Último Superviviente
› Bear Grylls, ex marine de la Armada británica, te cuenta todo lo que necesitas saber para sobrevivir en una isla, en el desierto, en Siberia, donde sea... Aunque le gusta comer cosas raras y beber cosas peores...



Perdidos
› La primera temporada de Perdidos enseñó a medio mundo lo que significa sobrevivir en una isla llena de gente guapa y misterios sin resolver. Moraleja: si podéis ir con un médico, una ladrona, un calvo y un estafador cachas, mejor que mejor.



La Playa
› Leonardo Di Caprio nos enseña que los turistas que infestan las playas en verano no molan y que tampoco es agradable ir a playas secretas con nuestra novia... sobre todo vamos con tíos cachas y ella es un poco... pantalonera.



Náufrago
› Tom Hanks en otro de sus papeles para conseguir el Oscar. La sensación de soledad está conseguida y aprendimos que es más fácil sobrevivir en una isla desierta si tenemos alguien con quien hablar... aunque sea un monigote.

El Faker es un impostor profesional que te ayuda a ser algo sin serlo realmente.

Reloj sumergible

› SERÁ LA ÚNICA OCASIÓN en la que un reloj sumergible a tropecientos metros tenga sentido. En serio, ¿Nunca habéis pensado para qué tanta resistencia al agua si en la playa sólo nos metemos hasta los hombros?

Pulseras tribales

› TODA CIVILIZACIÓN MUNDIAL ha usado pulseras y adornos. Quizás puedas fabricarlos tu mismo y vendérselos a otros supervivientes (o a los monos) a cambio de cocos o marisco fresco.

Pantalones rotos "a lo Nirvana"

› SACA DE TU ARMARIO toda la ropa "grunge" que usabas en los noventa y adquiere un tono de listillo en todo lo que digas... Serás como Sawyer... o al menos como Charlie.

SUPERVIVIENTES

El reality más salvaje del momento... sin imágenes sórdidas

La aventura llega a las consolas de Nintendo con Supervivientes, la adaptación del famoso programa de televisión en el que varios concursantes deben sobrevivir en una isla desierta, utilizando únicamente los recursos naturales de la misma. Pero tranquilos, aquí no veréis sórdidas imágenes de Juanito 'el Golosina' corriendo por la playa o de Daniela Blume intentando pescar... peces.

Creamos nuestro propio avatar y seguidamente escogemos el equipo en el que queramos estar: el amarillo o el rojo, cada uno de ellos compuestos por 8 personas, cuatro hombres y cuatro mujeres. El Anfitrión presenta las pruebas que, por lo general, suelen ser de exploración, de competición o minijuegos varios. Existen retos para conseguir inmunidad y otras comodidades dentro de la isla, y cada equipo tendrá su propia zona dentro de la isla. La relación entre jugadores requiere la votación y el juicio de nuestros compañeros. Las pruebas de inmunidad sirven -al igual que en el programa- para que el equipo ganador evite la nominación de sus miembros y además, pueda votar la eliminación de un participante del equipo contrario. Es muy importante el nivel de popularidad de nuestro personaje, ya que si nuestro nivel es alto, evitamos la eliminación incluso habiendo perdido la prueba.

Podemos recorrer libremente la isla, ya que los escenarios están generados en tiempo real en tres dimensiones. En la DS podemos usar el stylus para más de 20 pruebas que consisten en gestionar los recursos del equipo, encontrar comida, construir una cabaña, hacer fuego, etc. También podemos retar a nuestros amigos en partidas multijugador gracias a la conexión inalámbrica de la DS. La versión de Wii está más enfocada al juego social y cuenta con más de 23 minijuegos inspirados en las pruebas originales del reality (peligros, pruebas de velocidad, inteligencia o resistencia física) algunas de las cuales son compatibles con el Wii Balance Board. Ambas versiones ofrecen varias islas con múltiples desafíos y tareas a cumplimentar aunque ya sabemos que lo más difícil es sobrevivir a nuestros compañeros.



10 CONSEJOS IDIOTAS PARA SOBREVIVIR EN UNA ISLA DESIERTA

¿Ahora comprendes todo ese empeño por parte de tus padres en llevarte al pueblo y enseñarte a pescar? Mira el lado bueno, al menos, adelgazarás esos kilitos de más...

- *Apúntate, de niño, a los Boy Scouts.*
- *Cómpra una navaja suiza (o toledana) antes de partir.*
- *Bear Grylls dice que es bueno beber nuestra orina si escasea el agua, sólo que no... y tampoco.*
- *Intenta no agobiarte pensando en todos los mails que vas a tener que leer cuando vuelvas a casa.*
- *Hazte hippy, nudista y vegetariano... Estarás en tu hábitat natural.*
- *Lleva a McGuyver contigo... Seguro que te saca en avión.*
- *Estudia la carrera de medicina.*
- *Si te sientes solo, fabrica un amigo con troncos y ramas (a Tom Hanks le funcionó).*
- *Investiga bien la isla... no vaya a ser que no sea una isla.*
- *Conviértete en el rey de los monos y deja que hagan el trabajo sucio.*

Seis Días y Siete Noches

› Aventuras isleñas que recuerdan a las pelis de Indiana Jones sobre todo porque sale Harrison Ford y Anne Heche, la cual produce amor y odio a partes iguales. Es una peli entretenida y también útil.



Supervivientes

› Ahhh que difícil es hacer un maldito fuego ¿verdad? Esta pobre gente se tiraba horas y horas intentándolo para que después se pusiese a llover y se les estropease el invento. Moraleja: Lléva un mechero contigo o una lupa o... napalm.

Lo que no debes ver, bajo ningún concepto

› ¡VIVEN! › En Marca Player nos declaramos en contra del canibalismo.





Robinson Crusoe

› La obra más famosa de Daniel Defoe, publicada en 1719, está considerada como la primera novela inglesa. También es todo un manual de superviviencia y reencuentro con la naturaleza, además de un clásico de la literatura mundial.



Documentales de La 2

› Trágate todos los que puedas y aprende de los pueblos más ancestrales las técnicas que salvarán tu vida en una situación de riesgo. Procura memorizar también cuales son las setas son venenosas.



Lost in Blue

› Este curioso videojuego para la DS nos da una idea de lo que es sobrevivir en una isla a través de divertidos minijuegos... Así que ya sabes, si eres un náufrago no olvides echarle un ojo de vez en cuando a tu barra de salud y busca muchos cocos.

Volkswagen

GTD, EL GOLF DIÉSEL MÁS DEPORTIVO



La familia del nuevo Golf sigue creciendo y ahora le toca el turno al GTD, la variante más deportiva con motor diésel. Propulsado por un motor de 170 CV, lleva el mismo equipamiento deportivo del GTI. Lo mejor de este GTD es que, además de prestaciones, promete ahorro, con un consumo de 5,3 litros/100 km y emisiones de 139 gr de CO2.

EL GTA SPANO ES un superdeportivo con muy buena pinta.

GTA Spano

EL SUPERDEPORTIVO 'MADE IN SPAIN'

La empresa valenciana GTA Motor presenta este modelo de tecnología punta

Aunque pudiese parecer algo imposible, España ya puede presumir de tener uno de los vehículos más modernos y rápidos que se vendan en el mundo. El GTA Spano, con una producción de sólo 99 unidades y un precio cercano a los 800.000 euros, emerge como una joya de la ingeniería de nuestro país y se convierte en un nuevo modelo para coleccionistas y/o amantes de los deportivos. Por prestaciones no tiene nada que envidiar a otros 'carrazos': pasa de 0 a 100 km/h en sólo 2,9 segundos y rompe la barrera de los 350 km/h de velocidad punta. Está equipado con un motor V10 turbo, situado en la parte central, con 780 caballos de potencia y un par máximo de 920 Nm, con una cilindrada de 8.300 c.c. La estructura del chasis está formada con una mezcla de carbono, kevlar y titanio. Muchos de los materiales que se han empleado en diversos componentes mecánicos provienen de la tecnología aeronáutica. La experiencia en el mundo de la competición de esta marca valenciana ha sido determinante en el desarrollo de este coche.

Rieju Tando 250

POLIVALENTE Y ECONÓMICO

El nuevo Rieju Tango 250 es un producto apto para rodar en carretera y sobre tierra, bien para recorridos largos o para un uso más urbano. Este trail tan versátil es una garantía de éxito para la marca española por su facilidad de conducción, su ligereza, lo económico que resulta su compra y porque nos permite realizar recorridos más largos. Una vez en marcha el comportamiento general resulta bueno y efectivo, a pesar de que el asiento resulta algo duro. El motor, alimentado por un carburador, ofrece buenas prestaciones y cumple con su cometido.



UNA MOTO PARA CUALQUIER superficie.

Twingo Renault Sport 1.6 16V 133 CV

¿TIENES GANAS DE MARCHA?

Renault presenta la versión más radical del pequeño Twingo. Su liviano peso, el esquema de las susensiones y su motor de 133 CV son capaces de cortar el hipo.

La versión más deportiva del Twingo se presenta con una profunda toma de ventilación en el frontal, unos pasos de rueda abultados, unas llantas anchas y un alerón sobre el portón del maletero. Una vez en marcha, llama la atención la escasa insonorización, sobre todo cuando intentamos exprimir al máximo el potente motor, que tiene 133 CV. A la caja de cambios le puede faltar un poco de precisión en la palanca, pero pronto aprendemos a manipularla con cuidado y el problema se solventa. Además, el escalonamiento de las relaciones está bien adecuado a las prestaciones del motor, con lo que tenemos todo el potencial a nuestra disposición en todo momento. El chasis de carácter deportivo y las rígidas suspensiones favorecen el comportamiento en zonas de curvas, eso sí, sobre un asfalto más rugoso dichas durezas convierten a este RS en un vehículo algo incómodo. En el interior, los detalles emanan deportividad por los cuatro costados. En particular, nos ha gustado mucho su personalización, con un marcado carácter 'racing', su motor y las suspensiones. El chasis, en todas sus versiones, ofrece una nobleza de reacciones impresionante, incluso en situaciones complicadas.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: • Motor: Gasolina, 1.598 c.c. Potencia: 133 CV a 6.750 rpm. Par: 160 Nm a 4.400 rpm. Emisiones: 165 gr/km. Impuesto de Matriculación: 9,75% • Dimensiones: Largo/Ancho/Alto: 3.607/1.688/1.460 mm. Capacidad del maletero: 230-951 litros. Peso: 1.124 kilos. Depósito: 40 litros. • Transmisión: Tracción delantera, caja manual de cinco velocidades • Prestaciones: Vel. máx: 201 km/h. 0-100 km/h: 8,7 s. Consumo mixto: 7 l/100 km. • Equipamiento: De serie: Seis airbags. ABS, ESP, control de de tracción ASR, etc... • Precio: Twingo Renault Sport 1.6 16v 130 CV: Desde 15.330 euros..

MERCEDES
EL SLS LLEGARÁ ANTES DE QUE ACABE EL AÑO

Mercedes comercializará este cochazo antes de que acabe este año. Su estructura de aluminio le permite pesar tan sólo 1.620 kilos, tiene un chasis exclusivo y está movido por un V8 6,3 litros de 571 CV. Cómo no, su aspecto diferenciador se debe a su sistema de apertura de puertas, al estilo del mítico 'alas de gaviota'.



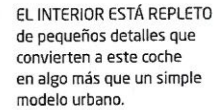
AUDI
LAVADO DE CARA PARA EL TODOCAMINO Q7

El Q7 vuelve a estar de actualidad con la puesta al día a la que se somete, con una estética mejorada, un equipamiento más amplio en confort y seguridad, así como una mecánica más eficiente. De todos los propulsores destaca el 3.0 TDI 'Clean Diésel', un motor que se caracteriza por su bajo nivel de ruido y por sus bajas emisiones.





Nos ha gustado su carácter 'racing', las suspensiones y el motor



EL INTERIOR ESTÁ REPLETO de pequeños detalles que convierten a este coche en algo más que un simple modelo urbano.





Ciclismo
ACUERDO ENTRE FORD Y SHIMANO

Ford España cederá a Shimano, líder mundial en la fabricación de componentes para bicicleta, varias unidades del Mondeo para realizar las labores de asistencia técnica a corredores en distintas pruebas del calendario nacional de ciclismo, como la próxima Vuelta a España.



Michelin
NUEVO NEUMÁTICO LATITUDE CROSS

Michelin acaba de presentar este nuevo neumático, especial para vehículos todoterreno, con el que está dispuesto a mejorar las prestaciones off-road o, simplemente, reforzar la imagen de estos modelos sin que pierdan prestaciones en carretera.



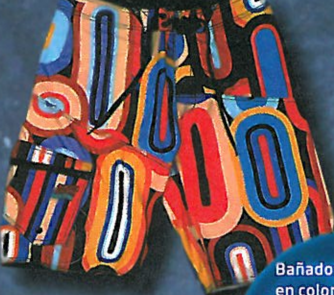
Bugatti
VEYRON 16.4 GRAND SPORT

Bugatti ha iniciado la producción del Grand Sport, la variante targa de su superdeportivo Veyron 16.4. Como el coupé, se trata de una edición limitada (sólo habrá 150 unidades) y mantiene su motor con 1.001 CV de potencia.

La mar de moda

Creíamos que no llegaba, pero al fin el verano está aquí. La espera ha sido dura y fría, sobre todo fría, pero en breve podremos lucir palmito en playas y ciudades. Vestiremos colores vivos, brillantes, que dirán en todo momento dónde estamos y quiénes somos. Y para no convertirte en un mar de dudas, hemos hecho una pequeña selección de ropa cómoda, práctica y vibrante. Al agua, patos. **>*Por Sol García.***

Vestido nomad bohemian, en color azul degradado. ***RIP CURL***. PVP: 70 €



Bañador Eclipse, en colores muy vivos y divertidos. ***RIP CURL***. PVP: 60 €



T-shirt con calavera psicodélica, de color naranja, modelo saitama. ***RIP CURL***. PVP: 32 €

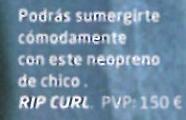
Boardshort corporate, de color rosa. ***RIP CURL***. PVP: 45 €

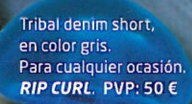
Green flowery lake bikini, en color turquesa. ***RIP CURL***. PVP: 60 €

Tribal twisted, color rojo. Podrás combinarlo con todo. ***RIP CURL***. PVP: 65 €



Podrás sumergirte cómodamente con este neopreno de chico. ***RIP CURL***. PVP: 150 €





Tribal denim short, en color gris. Para cualquier ocasión. ***RIP CURL***. PVP: 50 €



Caminarás a la perfección por cualquier playa o piscina con esta chancla de tracción. ***RIP CURL***. PVP: 35 €

Short en nylon con tratamiento antimosquitos.
CORONEL TAPIOCCA
PVP: 49,99 €

Pantalón corto de cuadros con bolsillos laterales.
PULL AND BEAR
PVP: 29,95 €

Sandalia con estampado de piel de serpiente.
CORONEL TAPIOCCA
PVP: 29,99 €

Pantalón corto de cuadros vichy.
PULL AND BEAR
PVP: 24,95 €

Sandalia marrón con remaches de metal.
CORONEL TAPIOCCA
PVP: 39,99 €

Gafas color marrón de policarbonato. ***CORONEL TAPIOCCA***
PVP: 34,99 €

Bañador floreado en turquesa y blanco.
NEW YORKER.
PVP: 14,95 €

Triquini en rojo y negro, muy de moda.
NEW YORKER.
PVP: 19,95 €

Polo amarillo, muy veraniego y económico.
NEW YORKER.
PVP: 19,95 €

Toalla con estampado de cebra.
CORONEL TAPIOCCA
PVP: 34,99 €

coronel tapiocca

Vestido camisero en color beige.
CORONEL TAPIOCCA
PVP: 44,99 €

Comunidad



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.

EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en el Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL PREMIO: Ninllo se llevó el Lobezno del mes pasado. Este mes luchamos por un Crónicas de Riddick

Foro



1 Patricia García (Valladolid)

Topic:
Hola, soy nueva en esto de los videojuegos, pero me he atrevido a subirme al barco por los juegos musicales como *Guitar Hero*. ¿Qué me esperan en próximos meses? También os mando una foto de mi perro, Galo, que cada vez que pongo la consola se vuelve loco de alegría. Muchas gracias y seguid así.

Respuesta:
Bienvenida al barco de las aventuras virtuales. Actualmente hay un buen puñado de juegos musicales en preparación. El que nos llegará primero es *Guitar Hero Greatest Hits*, un recopilatorio con los mejores temas de las entregas lanzadas de la saga de Activision. Lo podrás encontrar en las tiendas desde el 26 de junio. Tras el verano llegarán ***Rock Band: Beatles, Lego Rock Band, DJ Hero, Guitar Hero 5 y Band Hero***.
Respecto a tu petición, no podemos resistirnos. Galo nos ha conquistado.



2 Francisco García (Email)

Topic:
¡Hola! Soy Narf93. Antes de nada, enhorabuena por la revista, me encanta. La compro desde el número 1 y la leo cada mes con entusiasmo. Me preguntaba si creéis que Project Natal revolucionará los videojuegos completamente, y si de aquí a unos años dejaremos nuestros queridos pads en el armario y jugaremos moviéndonos a todos los juegos. La verdad, parece algo realmente innovador, pero dudo de que se pueda jugar, por ejemplo, a *Gears of War* con este tipo de control.

Respuesta:
Project Natal promete ser el futuro de los videojuegos y desde Marca Player os podemos asegurar que funciona, lo hemos probado. Por el momento no creemos que vaya a sustituir totalmente al mando de control, al menos a corto plazo. Es difícil imaginarse, por ejemplo, como se jugará a un juego de fútbol 'de los de toda la vida', controlando a 11 jugadores y pasando y rematando nosotros mismos...
Los desarrolladores sabrán sacar partido a este periférico, aunque no creemos que a corto plazo vaya obligarnos a salir del sofá. A largo...

3 Óscar Hernández (Email)

Topic:
Hola soy Óscar. Soy un chalao de la saga *Resident Evil*, y he oído rumores de que no va a salir el *RE6* por lo menos en 8 años ¿es eso posible?.

Respuesta:
Del próximo *Resident Evil* para consolas de sobremesa no hay noticias aún. No creemos que vayan a esperar tanto para sacarlo cuando ya han anunciado una nueva entrega para PSP. Además ten en cuenta que entre el lanzamiento dela cuarta y la quinta entrega tan sólo han pasado escasos cuatro años.

EL TABLÓN DE ANUNCIOS DE WWW.XBOXMANIAC.ES
Hablando sobre Halo ODST

Xtremo_0000: Al grano: ¿recordáis cuando se anunció por primera vez *Halo 3 ODST*? Que si iba a ser una "expansión" autojugable del Halo 3 original, que iba a tener precio reducido, bla bla bla...
Pues eso, que ahora nada de nada. Según fuentes de la todopoderosa 'M$', el proyecto ha evolucionado tanto que ya no lo consideran expansión, sino una experiencia distinta e independiente del juego original, por lo que el precio de venta será el normal, es decir 60 € más o menos. Supongo que la inclusión de la invitación para la Beta multiplayer del próximo *Halo Reach* habrá contribuido a la creencia de que el juego será un superventas.
Chris_alon: Yo me lo iba a comprar casi seguro (mas que nada por la beta multi de *Halo Reach*) pero por ese precio me lo pensaré mucho.
LordTatoo: La verdad que es una putada que no mantengan lo del precio reducido, pero si al probar el juego tiene una calidad y una duración como un juego normal, pues entonces no lo vería tan mal.
El problema, quizás, es que pienso que se deberían haber callado y cuando lo fueran a lanzar decidieran que si lo lanzaban a precio reducido o a precio normal. Pero como han hablado mucho, ahora puede que les queramos echar a los leones.
Gam3rN4ndo: Pues lo mismo va a pasar con *Left 4 Dead 2*...

La encuesta de *www.accesoxbox.com*

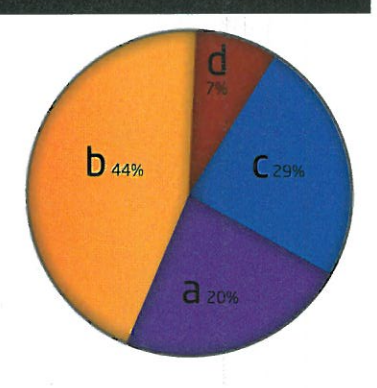
Tras la aparición de Lobezno, Wanted... ¿Qué opinas de los juegos basados en películas?

A) Se ha demostrado que se pueden hacer grandes adaptaciones- 20%
B) Los últimos han estado bien, son juegos correctos 29%
C) Creo que siguen bastante lejos de ser grandes juegos 49%
D) Siempre decepcionan 7%

EL MES QUE VIENE:
¿Que te pareció Project Natal?

Entre los que participen en la encuesta se sortearán 2 juegos Uno Rush de Xbox Live Arcade.

accesoXbox.com



Lo tiramos

El juego del mes

Prototype



Alex Mercer nos ha sorprendido en nuestra redacción con cara de mala leche y cinco copias de su aventura en Nueva York. *Prototype* es un juego de acción para un jugador, con total libertad de movimientos y mucha hemoglobina dispersa por la pantalla. Si quieres encarnar a este mutante, envía un mensaje y participa en nuestro sorteo de este mes.

Envía **MP PROTO** al **5549** para entrar en el sorteo.
(Coste del mensaje 1,20€ + IVA).

Participa

Envíanos todas tus dudas y preguntas
Las publicadas se llevarán un código de *Microsoft Points*. Si no te hemos mandado tu premio, este también es tu email.

La dirección de correo que teneis que tatuaros a fuego es ***xbox@marcaplayer.es***

Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

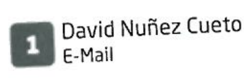
Atrévete a plantarnos cara en el modo multijugador de RFG. ¡Podrías ganar un juego!

Nuestro reto:

RF: Guerrilla

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y juega con él en el modo multijugador de RFG. ¡Podrías ganar un juego de PlayStaton 3!

Foro



1 David Nuñez Cueto
E-Mail

Topic:

¡¡¡Saludos a todos!!!
La verdad es que no me puedo considerar un lector asiduo de vuestra revista, ya que acabo de empezar a comprarla, pero cuando vi que teníais una seccion de dudas, no pude resistirme a un par de preguntas.
Sí, lo sé, ésto tiene que ser en un foro, y ahí va mi primera pregunta: ¿cómo demonios me hago de ese foro? Porque me he metido en vuestra pagina y no encuentro el modo...
Pero ahora vayamos al grano: me acabo de pasar *Mirror's Edge* y, ¡Dios!, es el mejor título al que he jugado nunca junto con *Call of Duty*. Por eso me gustaría saber si se sabe algo de una segunda parte o algo así, porque he leído por ahí que van a hacer una trilogía del juego... ¿es así?
Otra duda existencial que tengo es esta: ¿Resident evil 5 o Killzone 2? Quiero comprarme un buen juego; Killzone me ofrece el mejor shooter y Resident Evil un modo cooperativo... ¿Qué me recomendáis?
Muchísimas gracias por vuestra información.

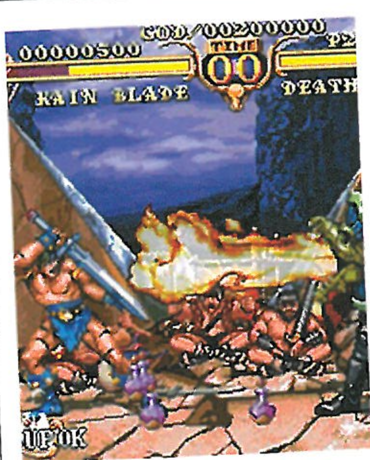
Respuesta:

¡Hola David! Espero que poco a poco te conviertas en un asiduo. Para empezar, no te vuelvas loco buscando ese "foro"; es así como llamamos al apartado de preguntas y respuestas de nuestra comunidad, pero no existe un foro propiamente dicho. Todos los mensajes que aparecen aquí publicados han sido enviados a la misma dirección de correo a la que mandaste el e-mail que estamos respondiendo.
Con respecto a tu cuestión sobre *Mirror's Edge*, sabemos que desde antes de su aparición, DICE ya pensaba en convertir la franquicia en una trilogía; ahora mismo están liados con el desarrollo de *Battlefield: Bad Company 2*, pero estamos seguros de que la secuela de Mirror's Edge es lo siguiente en su lista. Esperamos que mantengan una de las novedades prometidas para la secuela: un intuitivo editor de niveles.
RE5 o *Killzone 2*... difícil elección. Ambos títulos son, básicamente, shoot'em-up (KZ2 es un poco más fiel a las bases del género), uno en tercera persona y otro en primera. Ambos tienen un modo historia buenísimo (el de Capcom con juego cooperativo, claro), con un argumento que te atrapa desde el primer momento, y a ambos podrás jugar online en partidas competitivas. Ambos títulos tienen una calidad incuestionable. Creemos que las posibilidades online de cada juego son decisivas en la elección: *RE5* incluye el modo coop y un modo versus que tendrás que comprar en PlayStation Network; *Killzone 2* incluye las típicas opciones online de un shooter en toda regla (partidas para un máximo de 32 jugadores, diferentes rangos dependiendo de la experiencia, varias modalidades de partida...). Si te ayuda a decidirte, te diremos que nosotros nos quedamos con *Killzone 2*... pero por poquito, ¿eh? Es que nos encanta jugar online.

2 Francisco Encinas García
E-Mail

Topic:

(En respuesta a la pregunta del "juego de lucha" del mes pasado):
A mí me gustaría que volviera, sin duda, *Golden Axe*, estaba totalmente "viciado" a una demo que me vino junto a mi Sega Saturn (lo sé, hace muchos años ya de esto). La verdad es que



estuve buscando el juego por las tiendas de la época y nunca lo llegué a ver; por eso y, viendo el fracaso del último *Golden Axe* aparecido, en esta generación no vendría mal recuperar esta joya en HD a través de PlayStation Network.

Respuesta:

Posiblemente, seas de los pocos "jugones" que se acuerda de *Golden Axe: The Duel*, el beat'em-up "uno contra uno" que Sega lanzó en recreativa y versionó para Saturn.
Entre las cartas recibidas, vosotros, los lectores, habéis mencionado títulos como *Killer Instinct* (que, en el caso de regresar, lo haría en la máquina de Microsoft), el divertido *Bloody Roar* de Hudson (y la posibilidad de ver las transformaciones en alta definición) y hasta el original *Rival Schools* de Capcom. ¿Nadie se acuerda de *DarkStalkers* o de *Capcom Vs SNK*?

Concurso Bionic Commando

Por cortesía de Capcom y Koch Media, tenemos 5 Bionic Commando para PlayStation 3 para regalar.
Para hacerte con uno, solo tienes que mandarnos un e-mail contándonos qué harías si tuvierasunas botas especiales que te permitieran caer desde grandes alturas sin sufrir un solo rasguño y un brazo biónico como el de Nathan Spencer, pero en la vida real.
Envía **MP BIONIC** al **5549** y entra en el sorteo. (coste del mensaje: 1,2 €)

Carta del mes

Decepcionado con PSPGo!

Ratchet
E-Mail



Tenía mis esperanzas puestas en la nueva versión de la portátil de Sony y, tras el E3, he quedado algo decepcionado. Esperaba un segundo stick analógico, mejoras en el hardware...

Respuesta:

Ten en cuenta que el salto más importante de la consola es el abandono de los disco UMD en favor de un sistema de compra digital de los juegos y su reducido tamaño. El segundo analógico, para PSP, ya verás...

Para el mes que viene...

Si tuvieras que diseñar una nueva PSP, ¿cómo sería?

Mándanos a playstation@marcaplayer.es tus mejores ideas para una nueva portátil. ¡Las mejores ideas se llevarán un Velvet Assassin para PlayStation 3!



TOP JUEGOS DE PS3 EN EL E3 2009

1	Uncharted 2: Among Thieves
2	God of War III
3	Call of Duty: Modern Warfare 2
4	Final Fantasy XIII
5	Heavy Rain
6	Assassin's Creed II
7	The Beatles: Rock Band
8	Bioshock 2
9	FIFA 10
10	M.A.G.

Comunidad Nintendo

Wii NINTENDO DS

El punto de encuentro Marca Player para los fans de las consolas Wii y DS

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Crees que Nintendo anunciará una nueva Wii en el E3?

1 Francisco Encimas García (Sevilla) e-mail

Respuesta:

Yo creo que no ya que, como sabréis, es la consola más vendida de la presente generación y ya con la consola actual ha conseguido comerse gran parte del pastel gracias a saber atraer a un público no puesto mucho en videoconsolas (jugadores casual) y gracias a varias licencias 'made in Nintendo' como pueden ser los ***Mario, Zelda, Metroid***, etc. para los hardcore gamers.

Lo que es viable es que saque una Wii con gráficos de alta definición aunque veo un poco oscura la cosa.

Marca Player:

Lo que ha ocurrido de verdad al final es que no ha habido anuncio de nueva consola, pero sí una versión de la Wii actual en color negro. Sólo para Japón. Nos quedaremos con las ganas.



Foro

2 Agustín Ortiz
e-mail



Hola, amigos de Marca Player, para empezar daros la enhorabuena por la revista, cada mes me gusta mas, y el fichaje John Tones es más que acertado. El motivo de esta carta era dar mi opinión respecto a la empresa High Voltage, una empresa pequeña que a día de hoy nos trae ***The Conduit***, y ya ha mostrado imágenes de dos juegos más, ***Gladiator AD*** y ***The Grinder***. Parece increíble pero, viendo las imagenes, uno no puede mas que pensar que esta pequeña compañía esta dejando en pañales al resto, que hacen basura (honrosas excepciones aparte), para la que mi entender es una gran consola.

PD: aquí dejo mi código de amigo de ***Smash Bros Brawl***, para el clan: "3824-0087-9404".

Respuesta:

La verdad es que resulta increíble que High Voltage no encontrara distribuidor para ***The Conduit***. Es el mejor juego de tiros de Wii, una pena que se haya retrasado hasta finales de julio, pero nosotros lo hemos jugado y es increíble. Respecto a los juegos nuevos... veremos.

3 Guillermo Ferrero
e-mail

He descubierto que se está planeando lanzar en España el nuevo juego de ***Tales of Symphonia: Dawn of the New World***. ¿Es cierto esto? Y si lo es ¿para cuándo se espera su lanzamiento? ¿Estará traducido? Son tantas las preguntas y tantas las ganas de jugarlo que me gustaría oir vuestra respuesta. Un saludo.

Respuesta:

Por partes. Parece ser que finalmente el juego saldrá en nuestro país. Y si las distribuidoras no mienten, este mismo septiembre podrías tenerlo en las estanterías de Wii de todas las tiendas. Que venga traducido es mucho más difícil ya que es un juego minoritario. También habría que comentar que aunque tiene muchos fans, no parece el mejor juego de la serie... pero si estás esperándolo, seguro que te encanta.

3 Andrés Pardo Ortiz
e-mail

Me llamo Andrés y tengo una DS, PS2 y un PC muy malo. He oído rumores sobre ***Final Fantasy Before Crisis*** ¿puede ser cierto que salga para DS? ¿Se aproximan nuevos juegos buenos para DS o PS2? Para DS salen de uvas a peras buenos juegos .

Respuesta:

Hay buenas y malas noticias para ti, Andrés. La mala noticia es que el distribuidor de Final Fantasy en España no tiene en su listado de lanzamientos futuros ningún ***Before Crisis Final Fantasy*** para DS. No quiere decir que no termine por salir, pero de momento no está a la vista. En cuanto a otros juegos buenos para DS y, viendo que te gusta el rol, tienes un montón de ofertas. Quizá sera el género más fuerte en DS así que apunta: *Valkyrie Profile: Covenant of the Plume* es muy bueno, *Pokemon Platino* sigue la misma estela de los anteriores, *Rhapsody: a Musical Adventure* es un poco ñoño pero divierte y si no quieres rol tienes: *Rhythm Paradise*, *Overlord* dentro de nada... Una buenísima oferta para portátil.



Mándanos un email a **nintendo@marcaplayer.es** con tus preguntas y sugerencias. Si quieres que publiquemos tu código de amigo, mándanoslo. Y si quieres agregarnos, nuestro código de amigo de Wii es: 2328-8131-8780-1002

Concurso Autoescuela Trainer

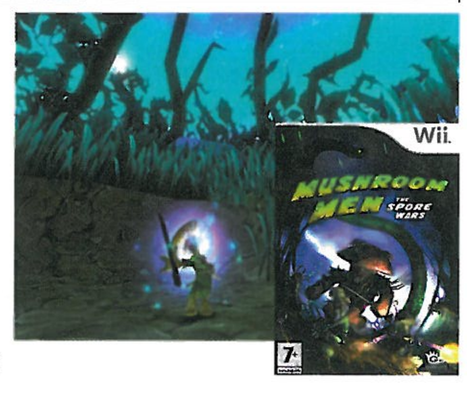
Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **AT** para participar el en sorteo para participar el en sorteo de las 5 copias del original juego de DS *Autoescuela Trainer*. El ganador será contactado de forma privada e individual.



* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)

Concurso Mushroom Men

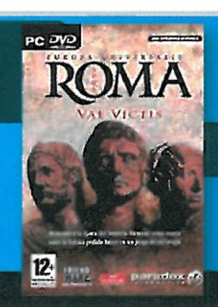
Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **MM** para participar el en sorteo de una de las 3 copias del juego ***Mushroom Men*** para Wii que sorteamos. El ganador será contactado de forma privada e individual.



* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)

Comunidad PC

Manda tus dudas, preguntas o ruegos sobre PC y compatibles a **pc@marcaplayer.es**



Gana una copia de *Europa Universalis Roma: Vae Victis*

Responde a la pregunta

PREGUNTA JULIO:
¿Qué significan las siglas latinas S.P.Q.R.?

Friendware ha lanzado el juego de estrategia Europa Universalis: Roma Vae Victis, un excelente juego de estrategia. ¿Quieres una copia? Envía la respuesta a: pc@marcaplayer.es con el asunto ROMA.

Foro

1 Kevin García (mail)

Topic:
Hola, me llamo Kevin y quisiera preguntar cuándo sale el juego *Red Faction Guerilla* para PC, es que me gustaría comprarlo. También me podéis decir cuanto va a costar y si es un buen juego o no. Muchas gracias y un saludo.

Respuesta:
Hola Kevis. Pues tenemos que decirte que el lanzamiento de la versión PC de *Red Faction Guerrilla* se ha retrasado unos cuantos meses. Esto suele ocurrir muy a menudo con las versiones de PC de los títulos que salen en versiones para las consolas de nueva generación. El título está disponible en PS3 y Xbox 360 desde el pasado 5 de junio pero la versión para compatibles tendrá que esperar unos meses. Algunas tiendas online apuntan al día 25 de agosto para su lanzamiento pero no tenemos confirmación oficial de THQ sobre el día exacto que llegará a las tiendas.
Sobre el precio tampoco tenemos confirmación oficial, pero lo que sí podemos asegurarte es que se trata de un juegazo.

2 Sergio (mail)

Topic:
Hola Marca Player, lo primero decir que la revista del mes de mayo de 2009, me ha parecido muy buena, sin contar el reportaje del World of Warcraft, que a mi parecer es un continuo desprecio para los miembros y jugadores de la horda. De las 12 fotos que incluís en el reportaje solo 2 hacen referencia a la horda. Una de esas fotos, además, da a entender, no sólo que es un enemigo, si no que ademas son los malos de un juego en el que ambas facciones luchan la una contra la otra sin existir buenos ni malos. La clase hechicero que nombráis no existe (mago, brujo, sacerdote, si, pero hechicero no).
Ademas, cuando nombráis las razas (hay 5 de la alianza y 5 de la horda) solo nombráis 2 de la horda frente a las 4 de la alianza que salen en el reportaje. No dudo que exista una relación de que por cada 3 personajes de la horda exista 7 de la alianza, pero con esa referencia prácticamente obligáis al jugador a crearse un personaje de la alianza. Decís que el gestor de personajes con el que creas el avatar es completísimo, y realmente es el mas básico de todos los MMO que existen ahora mismo. ¿Innumerables profesiones secundarias? De mis tres años como jugador, sólo conozco tres, que son Pesca, Cocina y Primeros Auxilios. Y por último, las fotos que ya nombraba antes del reportaje me parecen de una calidad malísima puesto que parecen screenshots sacadas de un 486. Además, mostrad personajes con una equipación un poco mas actualizada, ya que de las fotos que publicáis hace al menos dos expansiones.



Respuesta:
Saludos, Sergio. Tienes razón en algunas apreciaciones como la confusión con la clase Hechicero que, como bien dices, no existe en *WoW*. En este número podrás disfrutar de una descripción completa de las clases en el juego de Blizzard con recomendaciones de razas y facciones. Espero que esto colme tus expectativas. En cuanto al tema de las profesiones secundarias, tres es un buen número, aunque quizás el apelativo "innumerables" viene más bien llevado por nuestro entusiasmo.
El tema de las capturas, es una cuestión editorial, porque como el regalo de Marca Player son 14 días del juego básico, no hemos querido engañar a nuestros lectores con capturas de las expansiones, que como todos sabemos, actualizan desde el propio interface hasta objetos y equipamiento nuevos. En Marca Player, somos auténticos fans de *World of Warcraft*. Puedo decir que cuatro miembros de la plantilla somos jugadores habituales y profesamos a este MMO un respeto y admiración sin cuestión. Y tu apreciación sobre la Horda... Dinos en qué servers estás y vamos a por ti. ¡Un abrazo!

Concurso del mes

Llévate un disipador de Glacialtech

Glacialtech nos sorprende con este nuevo disipador de CPU multisocket que conseguirá mantener el rendimiento de tu equipo en óptimo estado durante los días veraniegos que nos esperan.
¿Te lo quieres llevar a casa? Pues manda un SMS con el texto **MP IGLOO** al **5549**.
(coste del mensaje: 1,2 € + IVA)





¡Sorteamos 5 copias de Drakensang para PC!

Drakensang va a ser el juego de rol de la temporada, un título de RPG de toda la vida que llega con una edición de lujo, totalmente doblado al castellano, de la mano de FX Interactive. Regalamos 5 copias, pero para llevarse una hay que investigar un poco.

Responde a la pregunta: ¿En qué pueblo de Aventuria se apareció, hace 250 años, el Dios Rastullah, donde anunció los 99 mandamientos? Puedes encontrar la respuesta en *www.fxinteractive.com/p222/images/especial-esp.pdf*

¿Sabes la respuesta? Envía un **SMS** al **5549** con el texto **MP DRAK** (espacio + tu respuesta). (coste del mensaje: 1,2 € + IVA)

Los recomendados

¿Buscas algún título? En nuestra **Guía de Compras** encontrarás cerca de 1.000 referencias con su precio. Además, te ofrecemos los videojuegos **más interesantes,** a tu alcance a lo largo de abril y mayo.

1

360

Star Ocean: The Last Hope

A LA VENTA DESDE EL 4 DE JUNIO. Llega a las tiendas uno de esos juegos que se esperan durante todo el año. *Star Ocean* es un RPG de corte japonés con un nivel de detalle increíble. Tras una nefasta guerra en el planeta Tierra deberás buscar por toda la galaxia nuevos lugares donde la humanidad pueda continuar su existencia.







2

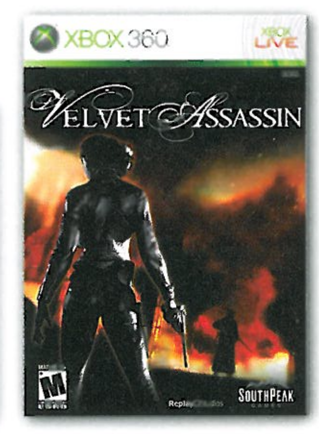
360, PC

Velvet Assassin

A LA VENTA DESDE EL 5 DE JUNIO. Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, *Velvet Assassin* es un juego bélico y de acción en el que nos pondremos en la piel de Violette Summer, la protagonista del título. Inspirado en las vivencias de Violette Szabo, heroína de la guerra en la vida real, es un juego que no te dejará indiferente.







3

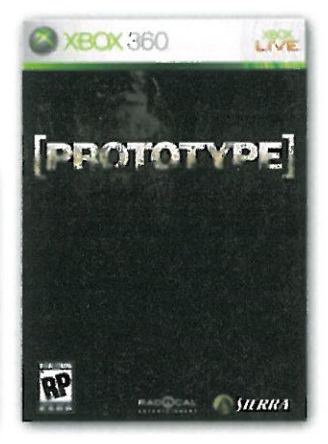
360, PS3, PC

Prototype

A LA VENTA DESDE EL 12 DE JUNIO. *Prototype* es un shooter futurista ambientado en Manhattan en que te encarnarás en Alex Mercer. Con este personaje podrás adaptarte a las habilidades de los enemigos a los que ya has derrotado para cumplir tus objetivos. El juego.







* Nuestra Guía de Compras se ha realizado cruzando los datos de diferentes tiendas especializadas a nivel nacional con el objetivo de mostrar una relación lo más completa posible de las referencias existentes en el mercado. Los precios pueden variar dependiendo de la tienda o de las ofertas especiales concretas, conversión en packs Classics o Platinum por parte de las editoras y por acciones especiales. Marca Player no puede responsabilizarse de estos cambios. Los precios pueden ser menores adquiriendo los juegos en las webs de las tiendas. Las fechas de lanzamiento también pueden variar por decisión de las respectivas compañías.



4

WII, PC, 360, PS3

Virtua Tennis 2009



A LA VENTA DESDE el 29 DE MAYO. Llega un año más uno de los juegos de tenis por referencia. *Virtua Tennis 2009* contará con juego online y diversos minijuegos. Conviertete en el número uno del tenis mundial. ¿Podrás derrotar a los primeros raquetas del circuito?

5

360, PS3, PC

Red Faction Guerrilla



A LA VENTA DESDE EL 12 DE JUNIO. Tercera entrega de esta saga de shoteers con una jugabilidad muy mejorada respecto a sus predecesores. Acción a raudales con grandes dósis de destrucción en unos escenarios que harán las delicias de los jugones más exigentes.

6

WII

Zona de Juego: Fun Park Party



A LA VENTA DESDE EL 18 DE JUNIO. Divertido título el que llega a la consola de Nintendo. Horas y horas de entretenimiento con varios minijuegos. Especialmente recomendado para reuniones de amigos. Los piques saldrán a relucir cuando menos lo esperéis y no podréis parar.

7

PS3

SingStar Pop 2009



A LA VENTA DESDE EL 18 DE JUNIO. Una nueva entrega de la saga para los aficionados del micrófono llega para Play Station 3. Esta versión de Singstar para este año incluye todos los éxitos musicales para ambientar tus mejores fiestas con los amigos. Conviértete en un artista.



360, PC, WII, DS

Ghostbusters

A LA VENTA DESDE EL 19 DE JUNIO. Llega a varias plataformas la adaptación de una de las sagas de películas más vistas de la historia. Los Cazafantasmas llegan a los videojuegos de la mano de Zootfly, que contará con dos de los guionistas de las películas para desarrollar el argumento de este esperado título.



360, PS3, PC

Fuel



A LA VENTA DESDE EL 19 DE JUNIO. Juego de conducción ambientado en un mundo futurista. Escenarios gigantescos con sabor norteamericano para carreras sin reglas donde el más resistente será el que gane. Podrás conducir varios tipos de vehículos en carreras donde competirás con otros 15 personajes por ser el primero.



PSP

Monster Hunter Freedom Unite



A LA VENTA DESDE EL 26 DE JUNIO. Llega para la consola portátil de Sony un juego de rol, donde podrás encontrar grandes dósis de fantasía y acción. Encontrarás nuevas aventuras y monstruos que llegan como novedades respecto a su antecesor.



360, PS3, PC

Overlord II

A LA VENTA DESDE EL 26 DE JUNIO. El Señor del Mal vuelve a las grandes plataformas para controlar sus terrenos y destruir todo cuanto quieras. Los esbirros te seguirán en este maléfico plan para obedecerte en todo lo que les ordenes. Un juego que merece la pena y que no te defraudará.

¡GAME Y Marca Player regalan 5 euros!



> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

POR FIN, DIRT 2

¡Que sí, que este mes tenemos la review!

Sabemos que estáis como locos por jugar a la segunda entrega de Dirt. Y no es para menos. No podéis perderos el reportaje que traemos el mes que viene en el que analizaremos la última entrega y todos los juegos de coches que se avecinan en breve. El verano echará más fuego que nunca.

CICLISMO A TOPE

¡Con Perico ganamos la meta volante!

¿Quién dice que el ciclismo es aburrido? Nosotros hemos probado el Pro Cycling Manager y podemos decir que es, como nuestro Perico, una pasada.



¡EN LE MANS!

¡Vivimos en directo la victoria de Marc Gené en las 24 horas!

Nos fuimos de la mano de Microsoft a ver Forza 3 a Le Mans, y de paso entrevistamos a Marc Gené, que para colmo ¡ganó la edición de este año!



STARCRAFT 2

No te pierdas el juego de PC de 2009

Una leyenda, un mito. Starcraft regresará pronto a nuestros PCs y allí estará Marca Player para contarlo. No te pierdas nuestro reportaje especial.



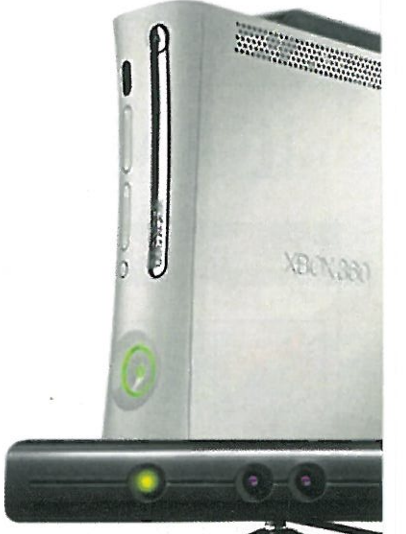


ERES UN PIRATA

Sí, no mires para atrás

Te mostramos qué elementos tienes en casa que puedan meterte en la trena. Hemos hablado con afectados, investigadores; hemos analizado estudios...





PROJECT NATAL, A FONDO

Y con él llegó el escándalo

Microsoft presentó la tecnología en el último E3, y se metió a la mitad de la prensa en el bolsillo.

** Los contenidos anunciados en esta página están sujetos a cambios ajenos a la publicación, como variaciones en fechas de lanzamientos, títulos cancelados...*